

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, membawakan semua manusia harus dituntut untuk mengembangkan potensi yang ada di dalam diri mereka. Untuk mengembangkan potensi tersebut perlu adanya pendidikan agar manusia dapat berkembang secara optimal pada setiap fase perkembangannya. Menurut Wulandari dan Suastika, (2022) pendidikan merupakan salah satu untuk mengukur kualitas diri seorang manusia, artinya semakin baik pendidikan yang dikecap seseorang maka semakin baik pula kualitas diri orang tersebut. Pendidikan tidak hanya dilakukan dari di bawah bimbingan orang lain, melainkan juga sifatnya dapat terjadi secara otodidak sehingga memungkinkan setiap orang memperoleh pengalaman dalam berpikir, bertindak, dan bertabiat. Dengan berjalannya waktu, pendidikan akan terus mengalami perubahan zaman dan waktu sehingga pendidikan bisa dikatakan *long life education*.

Saat ini manusia mengalami kemajuan teknologi dan informasi yang luar biasa. Pesatnya kemajuan teknologi mendatangkan era globalisasi yang sangat maju dan modern. Di zaman yang serba modern ini, manusia dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman dimana kehidupan menjadi efektif dan efisien. Hal tersebut dikarenakan adanya kebutuhan hidup manusia yang semakin meningkat. Sehingga, diciptakan perangkat teknologi yang dapat membantu

meringankan pekerjaan manusia. Salah satu perangkat digital yang dapat membantu manusia yaitu *gadget*.

*Gadget* merupakan salah satu perangkat media digital komunikasi dua arah yang dapat mengirimkan pesan suara yang dapat dibawa kemana saja. Menurut Pebriana (dalam Saniyyah dkk, 2021) *gadget* merupakan media digital modern sebagai alat untuk berkomunikasi. Penggunaan *gadget* tidak hanya digunakan pada kalangan pekerja, tetapi hampir semua kalangan baik termasuk anak-anak maupun remaja bahkan balita sudah menggunakan *gadget* pada aktivitas kehidupan sehari-hari. Menurut Saraswati dkk, (2021) penggunaan *gadget* sangat populer dan menjadi barang pokok wajib yang harus dimiliki setiap orang. Sebagian besar orang memiliki *gadget* sebagai alat untuk berkomunikasi maupun sebagai hiburan.

Seiring dengan pesatnya kecanggihan teknologi, maka semakin beragam pula jenis *gadget* yang bisa ditemukan saat ini. *Gadget* yang sering digunakan saat ini sudah sangat menyatu di semua kalangan, baik di kalangan dewasa, remaja maupun anak-anak. Bahkan banyak orang yang beranggapan bahwa tiada waktu untuk bermain dan memegang *gadget* setiap hari. Penggunaan *gadget* yang sangat luas menjadikan apa yang diakses di internet semakin tinggi (Sarila, 2020). Menurut Wulandari dan Agustika, (2020) penggunaan *gadget* dapat memudahkan dalam menggunakan internet untuk dapat mengakses materi pembelajaran, berinteraksi dengan, teman, konten, instruktur, dan pelajar lainnya serta untuk mendapatkan dukungan selama proses belajar, untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan baru, serta menumbuhkan pengalaman belajar yang baru melalui aplikasi yang edukatif.

Pada kalangan anak-anak, *gadget* merupakan barang yang sudah tidak asing lagi. Kebanyakan anak-anak mengandalkan *gadget* dengan alasan untuk membantu menyelesaikan tugas-tugas dari sekolah. Menurut Mujib (dalam Kurniawati, 2020) *gadget* dapat digunakan sebagai sarana belajar, jika siswa menggunakan *gadget* dengan penggunaan yang cukup, maka siswa akan sering menggunakan internet untuk mencari tambahan materi hasilnya siswa mendapatkan hasil belajar yang ingin dicapai. Disamping itu, menurut Rozalia (dalam Saniyyah dkk, 2021) menggunakan *gadget* dapat membantu meningkatkan imajinasi siswa, dan meningkatkan sistem kerja otak sehingga menaikkan fungsi kecerdasan dan membantu meningkatkan kepercayaan diri pada siswa saat memenangkan sebuah *game* yang ada pada *gadget*.

Tetapi, disamping kemudahan yang didapatkan dalam menggunakan *gadget* jika terus menggunakannya terlalu sering maka menimbulkan permasalahan salah satunya membuat anak menjadi malas dalam melakukan sesuatu. Menurut Pebriana (dalam Naibaho dan Wulandari, 2021) penggunaan *gadget* tanpa adanya pengawasan orang tua akan menimbulkan rasa kecanduan dalam menggunakan *gadget*. Akibatnya membuat anak menjadi tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran serta kurangnya kemampuan interaksi sosial pada anak.

Dari hasil wawancara dengan wali kelas IV yang ada di sekolah dasar Gugus III Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli yang dilakukan dari tanggal 11 sampai 15 Agustus 2022, ditemukan permasalahan pada kedisiplinan belajar siswa yang rendah, seperti tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, *membully*, berkata kasar, sering melamun dalam proses pembelajaran, dan

terlambat datang ke sekolah. Disampaikan oleh Ibu Made Marta selaku wali kelas IV di SDN 2 Sulahan, terdapat 2 siswa yang tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, diantaranya sering menggambar pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas. Selanjutnya, oleh Ibu Dewa Ayu Kompyang Sri selaku wali kelas IV di SDN 3 Sulahan menyampaikan, terdapat 1 siswa yang sering melamun dan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, diantaranya sering tidak mendengarkan penjelasan materi pelajaran di depan kelas.

Selanjutnya, oleh bapak I Nyoman Jaya selaku wali kelas IV di SDN 4 Sulahan menyampaikan, terdapat 3 siswa yang sering membully, berkata kasar serta tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran. Diantaranya, 3 siswa tersebut sering bercanda dan mengobrol ketika proses pembelajaran berlangsung, serta 1 siswa tidak bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya, oleh bapak Wayan Purnama Yoga selaku wali kelas IV di SDN 1 Susut menyampaikan, terdapat 2 siswa yang sering tidak fokus dalam proses pembelajaran, diantaranya mengobrol saat proses pembelajaran berlangsung, dan 1 siswa sering terlambat serta tidak pernah mencermati penjelasan materi di depan kelas. Rendahnya kedisiplinan belajar siswa yang diungkapkan oleh wali kelas IV di setiap SD Gugus III Kecamatan Susut dikarenakan akibat sering bermain *gadget* tanpa adanya batasan waktu.

Hasil wawancara juga didukung dengan observasi lapangan, yang dilakukan dengan siswa kelas IV pada setiap SD yang ada di Gugus III Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli. Diantaranya, di SDN 2 Sulahan dengan mengamati aktivitas dalam proses pembelajaran pada siswa kelas IV sebanyak 32 orang. Hasil observasi awal ditemukan 2 orang siswa yang tidak fokus dalam

mengikuti pembelajaran seperti, wajah yang lesu dan tidak bersemangat, serta mudah mengantuk di kelas. Pelaksanaan observasi selanjutnya dilakukan di SDN 3 Sulahan, dengan mengamati siswa kelas IV sebanyak 26 orang pada serangkaian berlangsungnya proses pembelajaran di kelas. Hasil observasi awal ditemukan 1 orang siswa yang sering melamun dan didapati menggambar saat guru menjelaskan materi di depan kelas. Selanjutnya, kegiatan observasi yang dilakukan di SDN 4 Sulahan, dengan mengamati pada kegiatan aktivitas pembelajaran di dalam kelas pada siswa kelas IV sebanyak 8 orang.

Hasil observasi awal ditemukan 3 orang siswa yang sering mengobrol dan bercanda serta berkata kasar pada saat berlangsungnya proses pembelajaran, serta 1 orang siswa yang melamun dan tidak bersemangat saat mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya, pelaksanaan observasi awal juga dilakukan di SDN 1 Susut, dengan mengamati kegiatan aktivitas dalam proses pembelajaran pada siswa kelas IV sebanyak 32 orang. Hasil observasi awal ditemukan 1 orang siswa yang terlambat datang ke sekolah dan tidak mencermati penjelasan dari guru saat proses pembelajaran, serta 2 orang siswa yang bercanda dan mengobrol saat guru menjelaskan materi di depan kelas.

Pelaksanaan wawancara juga dilakukan pada siswa kelas IV di setiap SD Gugus III Kecamatan Susut, dikatakan sering bermain *gadget* dengan waktu penggunaan 2 sampai 5 jam per harinya untuk bermain *game online*, menonton *tik-tok*, serta menonton *youtube*.

Orang tua memberikan *gadget* kepada anaknya karena dirasa mudah digunakan dalam membaca, menulis berhitung serta lainnya. Terdapat banyak aplikasi-aplikasi yang edukatif bahkan *game* edukatif yang dapat membuat anak



menjadi lebih kreatif. Namun, yang tidak diketahui orang tua adalah kebanyakan anak sering berkumpul dengan teman-temannya untuk bermain *game*, *tik-tok* tanpa henti. Anak-anak di zaman sekarang memang lebih menyenangkan menggunakan *gadget* sebagai sarana hiburan, tapi disisi lain jika dibiarkan akan membuat tindakan yang agresif, tidak sopan dan mudah marah ditambah kurangnya rasa empati atau kepekaan terhadap orang lain (Iwuoha, 2020). Penggunaan *gadget* dilakukan secara berlebihan dapat memengaruhi kesehatan mata, anak tidak banyak bergerak dan menjadi malas dalam melakukan aktivitas sehari-hari serta lebih senang bermain dengan *gadgetnya* daripada bermain dengan temannya (Fosch-Villaronga dkk, 2021)

Disinilah orang tua harus tegas dan tidak boleh membiarkan anaknya untuk menggunakan *gadget* secara terus menerus. Karena lebih banyak dampak negatif yang timbul apabila seorang anak dibawah umur telah diberikan *gadget*. Sejalan dengan dampingan dan arahan dari orang tua, secara tidak langsung menjadikan anak lebih terbatas dalam menggunakan *gadget* serta mengetahui apa yang boleh di akses dan apa yang tidak boleh di akses sesuai dengan usianya, selain dapat mengenalkan nama pengguna *gadget* yang baik dan orang tua juga dapat mengontrol kecanduan anak terhadap penggunaan *gadget*.

Sebuah keluarga disarankan untuk lebih memperhatikan penggunaan *gadget* pada anak saat di rumah, dengan cara memberikan batasan waktu untuk bermain *gadget* pada anak di rumah dengan melakukan hal yang menarik seperti mengajak bermain diluar rumah, lebih banyak beraktivitas (olahraga, bermain musik, dll), dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* khususnya di kalangan anak-anak SD atau

sederajat adalah dilakukan melalui pengawasan waktu dan pengawasan akses yang digunakan oleh anak-anak melalui *gadget*, sedangkan pada kalangan anak remaja di tingkat SMP dan SMA atau sederajat adalah masih dikontrol hanya saja tidak seperti anak sekolah dasar dalam mengawasi kegiatan menggunakan *gadget* (Hidayatuladkia dkk, 2021)

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Kedisiplinan Belajar Siswa Ditinjau Dari Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan *Gadget* Pada Siswa Kelas IV Gugus III Di Kecamatan Susut Kabupaten Bangli” yang mampu mengeksplorasi bagaimana kedisiplinan belajar siswa yang ditinjau dari peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak yang duduk dibangku sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti tertarik membahas lebih dalam mengenai kedisiplinan belajar siswa yang ditinjau dari peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada siswa IV di Gugus III Kecamatan Susut Kabupaten Bangli.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- 1.2.1 Rendahnya kedisiplinan belajar siswa dalam dalam mengikuti proses pembelajaran akibat penggunaan *gadget* tanpa adanya batasan waktu.
- 1.2.2 Siswa melakukan *bullying*, berkata kasar, tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran serta terlambat datang kesekolah akibat penggunaan *gadget*.

- 1.2.3 Siswa menggunakan *gadget* dengan durasi 2-5 jam perhari.
- 1.2.4 Orang tua kurang mengawasi dalam mengontrol penggunaan *gadget* terhadap anak mereka.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian ini tidak terlalu luas dalam jangkauannya dan pengkajian masalah meliputi masalah pokok yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini difokuskan pada kedisiplinan belajar yang ditinjau dari peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada siswa IV SD di Gugus III Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Bagaimanakah kedisiplinan belajar siswa kelas IV SD Gugus III Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli akibat dari penggunaan *gadget* di dalam kehidupan sehari-hari?
- 1.4.2 Bagaimanakah peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* siswa kelas IV SD Gugus III Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



- 1.5.1 Untuk mengetahui kedisiplinan belajar siswa kelas IV SD Gugus III Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli akibat dari penggunaan *gadget* di dalam kehidupan sehari-hari.
- 1.5.2 Untuk dapat mengetahui peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* siswa kelas IV SD Gugus III Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini baik secara teoretis maupun praktis, sebagai berikut:

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat menambahkan ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai kedisiplinan belajar siswa yang ditinjau dari peranan orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget*.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1.6.2.1 Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan efek yang positif bagi siswa dalam menggunakan *gadget* baik sebagai sarana hiburan maupun sarana belajar. Sehingga siswa lebih bijaksana dalam memanfaatkan *gadget* pada kehidupan sehari-hari.

#### 1.6.2.2 Bagi Orang Tua

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan tambahan dalam mendampingi dan mendidik anaknya agar orang tua lebih mengawasi dalam memberikan *gadget* terhadap anaknya.

### 1.6.2.3 Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan pemahaman terkait pengaruh penggunaan *gadget* terhadap disiplin belajar, sehingga menjadi masukan bagi guru dalam memberi bimbingan dan pengarahan dalam menerapkan peraturan guna meningkatkan disiplin belajar belajar siswa.

### 1.6.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini memberikan sumber informasi dan sumber referensi untuk melakukan penelitian yang mendalam mengenai kedisiplinan belajar siswa yang ditinjau pada peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget*.

