

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan mengenai latar belakang masalah penelitian, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman ini kemajuan teknologi sangatlah pesat sehingga menuntut dunia pendidikan untuk melakukan inovasi yang dapat mendukung kegiatan belajar (Hafidha, 2014). Teknologi yang umum digunakan sebagai media pembelajaran adalah dengan pemakaian *gadget*. Disebut sebagai perangkat elektronik yang berukuran kecil, *gadget* memiliki fungsi khusus, perangkat ini mengalami pembaharuan tiap harinya sehingga lebih memudahkan tiap pekerjaan penggunanya (Fitriansyah, 2016). Pada era globalisasi saat ini *gadget* sangat mudah ditemui, dikarenakan saat ini hampir semua kalangan masyarakat mempunyai *gadget* (Wahyu dan Nurul, 2016).

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 pada tanggal 24 Maret 2020, tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam Surat Edaran tersebut yang dijelaskan bahwa seluruh proses pembelajaran di sekolah dilaksanakan secara daring guna memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Pembelajaran jarak jauh sendiri bertujuan agar guru dan siswa bisa tetap bertemu melalui pemanfaatan teknologi yang ada, terutama dalam pemakaian *gadget*, guna memenuhi standar pendidikan di masa ini dan pembelajaran bisa tetap dilaksanakan. dengan perkembangan teknologi yang cukup maju sekarang ini diharapkan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dimana masyarakat Indonesia sudah cukup banyak dalam pemakaian internet (Komang Suni, 2020). *We are Social*, pada tahun 2020 yang menyebutkan bahwa ada 175,4 juta pengguna internet di Indonesia saat ini. Jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya terdapat 17% atau 25 juta kenaikan pengguna internet di negeri ini. Jika total populasi masyarakat Indonesia 272,1 juta jiwa, maka itu artinya 64% atau lebih dari setengah penduduk RI telah merasakan akses ke dunia maya.

Pembelajaran jarak jauh memberikan kebebasan belajar bagi siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah berinteraksi. Aplikasi dalam *gadget* yang dapat memudahkan interaksi contohnya, *google classroom*, *video conference*, telepon atau *live chat*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group*, dan masih banyak lagi (Komang Suni, 2020).

Menurut Slameto dalam (Sri Hayati, 2017) menyatakan bahwa belajar merupakan proses yang dilakukan individu dalam memperoleh sebuah perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Interaksi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik baik itu secara sadar maupun tidak sadar, di dalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik ditentukan pula oleh hasil belajar. Yang dimaksud

sebagai hasil belajar ialah sebuah perilaku dalam ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris sebagai sebuah hasil dari proses belajar (Affandi, 2013).

Proses belajar mengajar merupakan hal yang inti dalam pembelajaran, sehingga seorang guru diharapkan harus terus inovatif dalam kegiatan pembelajaran sehingga, pelajaran menjadi hal yang menyenangkan namun tetap bermakna bagi peserta didik terutama dalam pemanfaatan teknologi, guna pencapaian hasil belajar siswa sesuai dengan harapan. Hal ini berlaku pula dalam membelajarkan matematika terutama pada pembelajaran jarak jauh.

Sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib. Tidak dapat dipungkiri, siswa selalu memiliki pikiran bahwa pelajaran matematika menjadi sebuah momok menakutkan. Yang tidak menutup kemungkinan bahwa banyak siswa yang mendapat nilai kurang. Sebagai mata pelajaran yang selalu identik dengan hitung-hitungan adalah sebuah alasan bagi siswa enggan untuk mempelajarinya (Doni dan Siti, 2014).

Dalam pembelajaran jarak jauh, tentu guru harus mampu mengatur strategi pembelajaran yang baik dengan memanfaatkan teknologi yang ada, agar siswa mampu memahami pelajaran matematika dengan baik, salah satunya dalam pemakaian *gadget*. Namun hal ini juga akan berdampak bahwa siswa akan sering untuk menggunakan *gadget* dalam belajar di rumah, terutama dalam pembelajaran jarak jauh.

Orang tua pun mulai beranggapan bahwa *gadget* merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu dalam mendidik anak mereka, sehingga tidaklah heran bahwa orang tua memberikan fasilitas *gadget* pada anak mereka

(Manumpil, 2015), maka dari itu peran orang tua sangatlah penting dalam kegiatan pembelajaran anak yang menggunakan *gadget* saat ini.

*Gadget* yang pemakaiannya terlalu berlebihan juga dapat memberikan dampak pada hasil belajar siswa tentunya, sebagai contoh maka hasil belajar siswa akan menurun. Yang menandakan bahwa hal yang berlebihan tidak akan berdampak baik bagi individu. (Rizky, dkk, 2018).

Hal ini senada dengan temuan saat kegiatan PLPbD di SDN 10 Peguyangan Gugus Letkol Wisnu, salah satu orang tua mengatakan bahwa terpaksa harus menyita *smartphone* anaknya, dikarenakan anak tersebut sudah kecanduan menggunakan *smartphone*, sehingga sang anak selalu mengerjakan tugas yang diberikan dengan asal, agar cepat untuk bisa bermain dengan *smarphone* miliknya, hal ini juga diakui oleh orang tua dari anak tersebut bahwa mereka sibuk bekerja sehingga tidak bisa selalu memantau kegiatan belajar anaknya. Perlu diketahui bahwa saat ini 90% kegiatan belajar mengajar di SDN 10 Peguyangan dilakukan secara jarak jauh atau *daring*. Sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa hampir setiap waktu anak-anak akan terus berkutat dengan *gadget* masing-masing untuk kegiatan belajar lainnya sehingga peran orang tua sangatlah penting

Melalui penjabaran latar belakang masalah tersebut, yang melandasi peneliti tertarik untuk meneliti “Kontribusi Intensitas Pemakaian *Gadget* dan Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasar pemaparan latar belakang di atas maka dapat diklasifikasikan beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) Masih kurangnya peran orang tua terhadap pengawasan pemakaian *gadget* anak.
- 2) Intensitas pemakaian *gadget* oleh siswa lebih diprioritaskan terhadap kegiatan diluar pembelajaran.
- 3) Kurangnya pengetahuan siswa dalam matematika.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, peran orang tua terhadap pengawasan pemakaian *gadget* terhadap anak masih kurang. Intensitas pemakaian *gadget* oleh siswa lebih diprioritaskan terhadap kegiatan di luar pembelajaran, sehingga pengetahuan siswa dalam mata pelajaran matematika masih kurang.

Masalah pada penelitian ini dibatasi, dan dikhususkan untuk mengkaji Kontribusi Pemakaian *Gadget* dan Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD.

## 1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan intensitas pemakaian *gadget* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD?
- 2) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan peran orang tua terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD?
- 3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan intensitas pemakaian *gadget* dan peran orang tua secara bersama-sama terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Dari masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui pengaruh intensitas pemakaian *gadget* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh peran orang tua terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh intensitas pemakaian *gadget* dan peran orang tua secara bersama-sama terhadap hasil belajar.

### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah dengan memberikan sumbangsih pemikiran bagi setiap kalangan, adapun manfaat teoritis dan paraktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

### 1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dan informasi mengenai intensitas pemakaian *gadget* dan peran orang tua terhadap hasil belajar belajar matematika, terutama bagi pendidikan guru sekolah dasar.

### 2) Manfaat Praktis

Penelitian memberikan manfaat praktis bagi siswa, orang tua, sekolah, serta bagi peneliti lainnya. Berikut adalah manfaat praktis bagi penelitian ini :

#### a. Siswa

Penelitian ini mampu memberikan informasi yang berguna sehingga dapat membantu mengarahkan siswa dalam pemakaian *gadget* yang lebih bermanfaat, khususnya dalam mata pelajaran matematika.

#### b. Orang Tua

Penelitian ini mampu memberikan wawasan lebih kepada orang tua sehingga mampu mengoptimalkan peran sebagai orang tua di rumah. Terutama dampak pemakaian *gadget* pada anak.

#### c. Sekolah

Penelitian ini mampu memberikan suatu masukan yang yang dapat digunakan seluruh warga sekolah terutama tenaga pendidik dalam program pembelajaran di sekolah.

d. Peneliti Lain

Penelitian ini mampu memberikan sumbangan informasi maupun referensi yang berguna bagi peneliti lain dalam mendalami objek penelitian yang sama sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya matematika

