

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi semakin pesat di berbagai Negara, salah satunya di Negara Indonesia. Kehadiran teknologi di era modern ini bertujuan mempermudah segala aktifitas manusia. Selain itu, keefektifan dari waktu, biaya dan tenaga juga dapat diatasi dengan adanya teknologi yang semakin berkembang.

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus¹. *Gadget* seolah-olah menjadi barang pokok dimanapun manusia berada. Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat manusia semakin dimudahkan hidupnya. Dunia seolah-olah menjadi sempit.

Saat ini *gadget* menjadi salah satu perangkat yang digemari atau disenangi oleh seluruh lapisan masyarakat. *Gadget* ialah suatu perangkat yang tersusun dan terperinci, memiliki fungsi yang praktis dan dirancang dengan teknologi canggih. *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, komunikasi bahkan hiburan. *Gadget* di era teknologi ini di desain semakin efisien, yakni ringan, ringkas, dan

¹ Martina S S Widarti, *Melindungi Anak Dari Bahaya Gadget*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2014), hal. .2.

memiliki spesifikasi sekelas sebuah komputer. Beberapa contoh yang termasuk kategori *gadget* ialah laptop, *smartphone*, tablet.²

Teknologi di ciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman yang modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah *gadget*. Setiap orang menggunakan *gadget* dengan teknologi yang modern seperti televisi, telepon genggam, laptop, komputer, tablet, *smartphone* dan lain-lain. *Gadget* ini dapat ditemui dimanapun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka.

Beberapa tahun yang lalu *gadget* hanya banyak dipakai oleh para pebisnis dari kalangan menengah ke atas. Alasan mereka menggunakan *gadget* adalah untuk memudahkan bisnis mereka. Namun pada zaman sekarang, *gadget* tidak hanya di pakai oleh para pebisnis saja, banyak para remaja bahkan anak-anak pun telah banyak menggunakan *gadget*. Disadari atau tidak kebiasaan lingkungan terhadap anak SD atau MI akan membentuk perkembangan anak. Pada saat ini seiring berkembangnya teknologi, banyak sekali yang berpengaruh pada anak salah satunya adalah penggunaan *gadget*. *Gadget* sangat mudah sekali menarik perhatian dan minat anak dan sudah menjadi hal yang biasa jika anak-anak saja sudah

²Jarot Wijanarko dan Ester Setiawan, *Ayah Ibu Baik (Parenting Digital: Pengaruh Gadget Pada Perilaku dan kemampuan Anak Menjadi Orang Tua Bijak di Era Digital)*, (Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia Bumi Bintaro Permai, 2016), Hal. 3.

memakai *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. *Gadget* memiliki dampak positif dan negatif, Untuk itu peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi yang sangat maju di zaman sekarang ini.

Dampak positif dari *gadget* adalah menambah ilmu pengetahuan, mempermudah komunikasi dan memperluas jaringan pertemanan. Sedangkan dampak negatif dari *gadget* adalah resiko terkena radiasi, kecanduan, lambat memahami pelajaran dan resiko penyalahgunaan.³ Sesuai pemaparan di atas *gadget* berdampak pada pembelajaran siswa. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, diantaranya gaya belajar visual, gaya belajar auditori dan gaya belajar kinestetik. Hal ini sesuai dengan firman QS. Al-Isra' ayat 36 yang berbunyi:

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا (٣٦)

“Dan janganlah kamu melakukan sesuatu tanpa dasar ilmu, sesungguhnya penglihatan, pendengaran, dan hati akan dimintai pertanggung jawaban”. Allah memberikan sarana berupa penglihatan, pendengaran, dan qolbu yang dapat di manfaatkan manusia untuk belajar sepanjang hidup”.⁴

Gaya belajar kinestetik merupakan aktivitas belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh. Pembelajaran tipe ini mempunyai

³ Jarot Wijanarko dan Ester Setiawan, *Ayah Ibu Baik (Parenting Digital : Pengaruh Gadget Pada Perilaku dan kemampuan Anak Menjadi Orang Tua Bijak di Era Digital)*, (Jakarta Selatan : Keluarga Indonesia Bahagia Bumi Bintaro Permai, 2016), Hlm. 3.

⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: PT. Sygma Examedia Arkanleema, 2009), hal. 285.

keunikan dalam belajar selalu bergerak, aktivitas panca indera, dan menyentuh. Pembelajar ini sulit untuk duduk diam berjam-jam karena keinginan mereka untuk beraktifitas dan eksplorasi sangatlah kuat.

Berpeganglah pada konsep “Hidup untuk Belajar” bukan suatu konsep “Belajar untuk Hidup” di dalam menjalankan fitrah manusia sebagai hamba yang selalu mengabdikan kepadaNya. Berkaitan dengan keharusan belajar atau mempelajari sesuatu hendaknya mengedepankan belajar secara tuntas dan tidak persial.⁵ Cara lain yang kerap disukai banyak siswa adalah model belajar yang menempatkan guru tak ubahnya seorang penceramah. Guru diharapkan bercerita panjang lebar tentang beragam teori dengan segudang ilustrasinya, sedangkan para siswa mendengarkan sambil menggambarkan isi ceramah itu dalam bentuk yang hanya mereka pahami sendiri.

Ada beberapa fenomena yang menarik bagi penulis untuk diteliti. Di dalam suatu komunitas pendidikan penulis melihat ada siswa yang lebih suka apabila pembelajaran dengan ditunjukkan gambar-gambar, ada siswa yang sangat senang belajar dengan ceramah yaitu mendengarkan guru, dan juga ada siswa yang senang belajar bergerak, dia tidak suka lama-lama duduk di bangku.⁶ Dari penjelasan di atas maka saya tertarik untuk memilih judul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Gaya**

⁵ Farhan Shota, *Gaya Belajar Insan Pembelajaran*, (Online), (<http://jendela-dunia.co.id>, Di akses 6 desember 2009)

⁶ Bobby DePorter dan Mike Hernacki, *terjemah Alwiyah Abdurrahman, Quantum Learning membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan*, (Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka, 2005), hlm.110.

Belajar Kinestetik Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro” yang di harapkan agar masyarakat siap terutama para orang tua untuk menghadapi era modern ini, serta dapat membimbing anaknya untuk maju dan tidak terpengaruh buruk oleh perkembangan teknologi sekarang ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, beberapa masalah yang akan dibahas berkaitan dengan pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa antara lain:

1. Bagaimana penggunaan *gadget* oleh siswa di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro?
2. Bagaimana gaya belajar kinestetik oleh siswa di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro?
3. Apakah penggunaan gadget mempengaruhi gaya belajar kinestetik oleh siswa di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini, antara lain:

1. Untuk mengetahui penggunaan *gadget* oleh siswa di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro.

2. Untuk mengetahui gaya belajar kinestetik oleh siswa di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap gaya belajar kinestetik oleh siswa di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini selain mempunyai tujuan, penulis juga mengharapkan adanya manfaat bagi semua pendidik. Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu :

1. Manfaat di bidang ilmiah: Hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dan dapat di jadikan referensi serta sumber informasi bagi guru atau para pembimbing dalam mengajar anak.
2. Manfaat di bidang sosial: Memberikan sumbangan pemikiran khususnya bagi Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro, dalam hal ini mendidik siswa, terutama meminimalisir penggunaan *gadget* secara negatif dan berlebihan, serta gaya belajar kinestetik siswa terhadap proses belajar.

E. Hipotesis Penelitian

Secara prosedur dan berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan serta tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini bermaksud untuk mencari hasil sebagai berikut:

1. Hipotesis Kerja (H_a):

Adapun hipotesis kerja dalam penelitian ini adalah: Bahwa adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap gaya belajar kinestetik siswa di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro.

2. Hipotesis Nol (H_0):

Adapun hipotesis nol dalam penelitian ini adalah: Bahwa tidak adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap gaya belajar kinestetik siswa di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel, yaitu variabel tentang *gadget* dan variabel tentang gaya belajar kinestetik siswa.

1. *Gadget*

Variabel *gadget* dalam penelitian ini diperlakukan sebagai variabel bebas (*independent variable*). Sedang indikator yang digunakan adalah:

- a. *Gadget/ handphome*
- b. Internet
- c. Waktu penggunaan *gadget* siswa
- d. Pola interaksi penggunaan *gadget* siswa

2. Gaya belajar kinestetik

Variabel gaya belajar kinestetik dalam penelitian ini diperlakukan sebagai variabel terikat (*dependent variable*). Sedang indikator yang digunakan adalah:

- a. Belajar melalui aktifitas fisik
- b. Selalu berorientasi pada fisik dan banyak bergerak

G. Keaslian Penelitian

Bagian ini menyajikan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti-peneliti sebelumnya. Hal demikian diperlukan untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama, sehingga akan diketahui sisi-sisi apa saja yang membedakan antara peneliti dengan peneliti-peneliti terdahulu.

Tabel 1.1

Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti dan tahun	Tema dan tempat penelitian	Variabel penelitian	Pendekatan dan lingkup penelitian	Hasil penelitian
1.	Skripsi, Siti Luthfiatin 2018	Pengaruh <i>gadget</i> terhadap prestasi belajar al-qur'an hadits, IAI Sunan Giri Bojonegoro	<i>Gadget</i> , prestasi belajar	Kuantitatif	<i>Gadget</i> berpengaruh terhadap pelajaran al-qur'an hadits.
2.	Skripsi, Asti Widya Putri,	Pengaruh gaya belajar siswa (visual,	Gaya belajar, hasil belajar	Kuantitatif	gaya belajar berpengaruh terhadap hasil belajar mata

	2013	auditorial dan kinestetik) pada mata pelajaran mengelola peralatan kantor terhadap hasil belajar, UNESA			pelajaran pengelola peralatan kantor.
3.	Skripsi, Zulfikar Adilla Sukarno, 2018	Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> , minat belajar dan kecerdasan emosional terhadap hasil belajar siswa, UM	penggunaan <i>gadget</i> , minat belajar dan kecerdasan emosional dan hasil belajar	kuantitatif	Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> , pengaruh minat belajar, dan pengaruh kecerdasan emosional terhadap hasil belajar.
4.	Skripsi, Puji Asmaul Chusna, 2017	Pengaruh media <i>gadget</i> pada perkembangan karakter anak, STITI Al-Muslihun	Media <i>gadget</i> , perkembangan karakter anak	Kuantitatif	Media <i>gadget</i> berpengaruh pada perkembangan karakter anak.
5.	Skripsi, Rusma B, 2018	Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap prestasi hafalan al-qur'an, UIN Alauddin Makassar	Penggunaan <i>gadget</i> dan prestasi hafalan al-qur'an	Kuantitatif	Dampak penggunaan <i>gadget</i> berpengaruh terhadap prestasi hafalan al-qur'an

Tabel 1.2
Posisi Penelitian

No.	Peneliti dan tahun	Tema dan tempat penelitian	Variabel penelitian	Pendekatan dan lingkup penelitian	Hasil penelitian
1.	Skripsi, Putri Arrofiq, 2019	Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap gaya belajar kinestetik, MI Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro.	Penggunaan <i>gadget</i> , gaya belajar kinestetik	Kuantitatif	Penggunaan <i>gadget</i> berpengaruh terhadap gaya belajar kinestetik siswa sebesar 0,680

H. Definisi Istilah

Agar tidak menjadi perbedaan penafsiran maupun persepsi atas judul penelitian tersebut, maka ada beberapa istilah yang sekiranya perlu penegasan dan pembatasan lebih lanjut.

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Gaya Belajar Kinestetik Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Unggulan Sukorejo Bojonegoro”. Adapun makna istilah yang terkandung dalam judul ini adalah:

1. Pengaruh Penggunaan *Gadget*

a. Pengaruh

Merupakan daya yang ada atau timbul dari (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.⁷

b. Penggunaan

Proses atau cara perbuatan menggunakan sesuatu atau suatu penggunaan.⁸

c. *Gadget*

Suatu perangkat yang tersusun dan terperinci, memiliki fungsi yang praktis dan dirancang dengan informasi canggih.⁹

Jadi yang dimaksud dengan pengaruh penggunaan *gadget* ialah pengaruh yang timbul setelah manusia menggunakan *gadget*. Pengaruh yang timbul dapat berupa pengaruh negatif maupun pengaruh positif. *Gadget* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *smartphone* yang didalamnya terdapat internet dan berbagai fitur aplikasi. Dimana pengaruh *gadget* pada era modern ini bukanlah hal yang mewah dan susah dimiliki lagi tetapi sudah berubah menjadi kebutuhan dan mudah untuk didapatkan.

⁷ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), hlm. 664.

⁸ Wahyu Untara, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001.), hlm. 55.

⁹ Jarot Wijanarko dan Ester Setiawan, *Ayah Ibu Baik (Parenting Digital: Pengaruh Gadget Pada Perilaku dan Kemampuan Anak Menjadi Orang Tua Bijak di Era Digital)* (Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia Bumi Bintaro Permai, 2016), hlm. 03.

2. Gaya belajar kinestetik.

a. Gaya Belajar

Gaya belajar adalah cara di mana anak-anak menerima informasi baru dan proses yang akan mereka gunakan untuk belajar. Sebagian anak menerima informasi lebih baik dengan cara visual, sebagian lagi dengan cara auditori. Sementara yang lain mungkin lebih efektif mengambil informasi melalui taktil (kinestetik).¹⁰

b. Gaya belajar kinestetik

Belajar lebih baik dari mencoba dan melakukan secara langsung.¹¹ Kinestetik yang dimaksud disini adalah variabel terikat dalam penelitian ini.

Jadi, pengaruh penggunaan *gadget* terhadap gaya belajar kinestetik siswa ialah pengaruh yang timbul setelah manusia menggunakan *gadget*. Pengaruh yang timbul dapat berupa pengaruh negatif maupun pengaruh positif. pengaruh yang terdampak dalam gaya belajar anak. Gaya belajar anak ada 3 yaitu: visual, auditori dan kinestetik. Gaya belajar yang dimaksud di penelitian ini hanya salah satu diantara ketiganya, yaitu: gaya belajar kinestetik.

¹⁰ Andri Priyatna, *Gaya Belajar Anak*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, 2013), hlm. 3.

¹¹ Andri Priyatna, *Gaya Belajar Anak*..... hlm. 3.