

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar guna menumbuhkan potensi dalam diri suatu individu (Muhibbin Syah, 2002). Pendidikan diperlukan untuk keberlangsungan karakter serta pengetahuan dimasa mendatang, pendidikan sendiri dapat dimulai sejak dini dan berlanjut sepanjang hayat. Dari hal tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan dimana pendidikan itu merupakan sebuah proses dari pendewasaan dari siswa baik dari sisi kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pembelajaran itu sendiri adalah bantuan yang diberikan kepada siswa dalam proses pemerolehan ilmu pengetahuan, penerapan konsep serta pelaksanaannya di dalam kehidupan siswa agar menjadi lebih baik. Perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat berdampak kepada perkembangan teknologi yang kian hari semakin bervariasi dan mempermudah segala aktivitas di dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi ini tentu berdampak juga dengan ruang lingkup pendidikan yang dimana media, perangkat, serta pelaksanaan sebuah pembelajaran dapat dilakukan melalui hal-hal yang berbau digital. Pada saat ini sudah terdapat banyak situs yang menampung materi pembelajaran, begitu pun dengan media lainnya seperti audio pembelajaran, visual pembelajaran, dan audiovisual pembelajaran secara digital.

Tidak behernti disana, perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yakni ada berbagai fenomena terkait penggunaan gawai pada siswa baik di sekolah maupun di rumah, dimulai dari penggunaan untuk pembelajaran atau digunakan untuk hiburan. Hal ini tidak dapat dihindarkan dari beberapa dampak yang ditimbulkan baik secara positif ataupun negatif.

Hal positif yang ditimbulkan dalam penggunaan gawai yakni memberikan kemudahan akses bagi siswa dalam mendapatkan sumber

Hasan Gofar, 2025

PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GAWAI DALAM PENGARUH BAGI PEMBELAJARAN SISWA KELAS 4

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

materi, selain itu materi-materi yang diperoleh dapat berasal dari media yang beragam seperti dalam bentuk teks, audio, visual maupun audio visual. Adapun dampak negatif yang timbul yakni rerntannya informasi yang masuk ke siswa seperti konten dewasa, informasi palsu, penipuan dan sebagainya. Dampak negatif lain yang muncul adalah kurangnya kosentrasi siswa dalam mengatur waktu untuk kegiatan yang lain dan cenderung mengabaikan kondisi sekitar, pengaruh kesehatan pada penglihatan juga dapat menjadi salah satu dampak negatif dalam penggunaan gawai bagi siswa.

Semakin banyaknya penggunaan gawai pada siswa maka baik bagi pendidik atau orang tua siswa perlu siap untuk memberikan bimbingan dan pengawasan agar dapat mengimbangi perkembangan teknologi yang dirasakan oleh siswa. Berangkat dari hal tersebut, maka judul yang dipilih penelittit ialah “Persepsi Orang Tua Peserta Terhadap Pengaruh Penggunaan Gawai Dalam Pembelajaran Bagi Siswa Kelas IV”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Dari latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan gawai pada pembelajaran kelas IV SD se-Kecamatan Situraja?
2. Bagaimana persepsi orang tua terhadap pengaruh penggunaan gawai dalam pembelajaran siswa kelas IV SD se-Kecamatan Situraja?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan gawai pada pembelajaran kelas IV se-Kecamatan Situraja.
2. Mengetahui persepsi orang tua terhadap pengaruh penggunaan gawai dalam pembelajaran siswa kelas IV se-Kecamatan Situraja.

Hasan Gofar, 2025

PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GAWAI DALAM PENGARUH BAGI PEMBELAJARAN SISWA KELAS 4

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Teoritis

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan kontribusi terkait pemahaman dalam pengasuhan, pendidikan, dan perkembangan anak di era digital

1.4.2 Secara Praktis

1. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan membantu guru dalam memahami pengelolaan teknologi digital di lingkungan rumah maupun sekolah.

2. Bagi Orang Tua Siswa

Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu memberikan pengetahuan dalam mendampingi anak pada penggunaan gawai secara tepat.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui persepsi dari orang tua siswa terhadap pengaruh dari penggunaan gawai dalam pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada orang tua siswa kelas IV di beberapa Sekolah Dasar di Kecamatan Situraja secara daring, adapun sekolah yang menjadi target penelitian diantaranya:

1. SDN Malaka
2. SDN Babakan Bandung
3. SDN Situraja
4. SDN Sindangwangi
5. SDN Cikadu
6. SDN Warung Ketan
7. SDN Jatisari

Hasan Gofar, 2025

PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PENGGUNAAN GAWAI DALAM PENGARUH BAGI PEMBELAJARAN SISWA KELAS 4

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Variabel *dependent* dalam penelitian ini adalah proses belajar siswa. Variabel *independent* dalam penelitian ini adalah penggunaan gawai oleh siswa. Penelitian ini hanya fokus pada penggunaan gawai oleh siswa dan dampaknya terhadap proses belajar.