

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilaksanakan secara terencana dan telah menjadi kebutuhan bagi setiap manusia (Yusuf, 2019). Pendidikan dapat merujuk pada konsep dari Undang-Undang No. 3 Tahun 2002, pendidikan disebut sebagai proses pembelajaran aktif dan terpolat untuk mengembangkan potensi pada diri siswa. Pendidikan bertujuan untuk menciptakan siswa yang memiliki akhlak mulia, pengendalian diri, kekuatan spiritual keagamaan, cerdas, berkepribadian baik, keterampilan diri, serta mampu menerapkan keterampilannya. Keterampilan abad ke-21 sangat dibutuhkan dalam menyongsong era revolusi industri 4.0 pada masa kini. Pendidikan pada era revolusi industri 4.0 menuntut penggunaan teknologi dalam menyusun, melaksanakan, menilai, memfasilitasi siswa untuk dapat mengakses perangkat pembelajaran serta sebagai umpan balik pembelajaran (Susanto, Sofyan, et al., 2020). Pendidikan di Indonesia sendiri sudah banyak mengalami perubahan akibat wabah pandemi COVID-19 silam.

Kemendikbud mengeluarkan kebijakan melalui SE No. 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Pembelajaran dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19. Penyelenggaraan pendidikan yang semula dilakukan di sekolah diubah menjadi daring (*online*) dan dilakukan dirumah masing-masing (Kemendikbud, 2020). Kebijakan ini bertujuan untuk tetap mengupayakan pendidikan bagi siswa dalam upaya pencegahan penularan COVID-19. Pelaksanaan pembelajaran daring memanfaatkan penggunaan teknologi serta koneksi jaringan internet dalam menghubungkan pendidik dan peserta didik yang berada dirumah masing-masing. Kondisi ini menuntut guru serta siswa untuk memiliki keterampilan dalam menguasai teknologi serta aplikasi yang digunakan pada pembelajaran daring. Penggunaan teknologi diharapkan mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran (Susanto, Rachmadtullah, et al., 2020).

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan di Indonesia bukan merupakan suatu hal yang baru. Perangkat teknologi seperti *computer*, *laptop* maupun *smartphone* sangat umum digunakan oleh pendidik maupun peserta didik pada proses pembelajaran. *Cambridge Internasional* melakukan studi berkaitan penggunaan *smartphone* pada peserta didik di Indonesia, hasilnya menyatakan bahwa terdapat sekitar 67% siswa yang menggunakan *smartphone* untuk menunjang pembelajarannya di dalam kelas dan sekitar 81% siswa yang menggunakan *smartphone* untuk membantunya mengerjakan tugas sekolah (Mulyani, 2018). Peran teknologi bagi pembelajaran semakin terlihat penting pada pelaksanaan pembelajaran. Teknologi digunakan sebagai media dalam melakukan interaksi, mentransfer informasi-informasi esensial pembelajaran

serta dapat menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran (Mulyani, 2018).

Perkembangan teknologi komunikasi saat ini berkembang sangat cepat serta semakin canggih, (Newzoo, 2020) menyebutkan bahwa pemakai *smartphone* terbanyak yaitu di Negara Tiongkok pada tahun 2020 dengan 911,9 juta pemakai *smartphone* dengan menjangkau 63,4% total populasi penduduknya. Kemudian, pemakai *smartphone* kedua terbesar di dunia yaitu, India sebanyak 439,4 juta pengguna *smartphone* pada tahun 2020 dengan menjangkau 31,8% dari jumlah penduduknya. Setelah itu, sebanyak 81,6% serta 270 juta pemakai *smartphone* di Amerika Serikat. Sedangkan, posisi keempat ditempati oleh Indonesia dengan 58,6% dari jumlah populasi penduduk yaitu sebanyak 160,23 juta pengguna *smartphone*. Newzoo membuat perhitungan, bahwa pemakai *smartphone* pada tahun 2020 meningkat sekitar 3,6 miliar pengguna. Sedangkan, tahun 2019 yaitu meningkat sebanyak 3,4 miliar pengguna. Diprediksi bahwa jumlah pengguna akan semakin meningkat, (Newzoo, 2020) memprediksi sekitar 4,3 miliar pengguna *smartphone* akan meningkat pada tahun 2023. Data pengguna internet di Indonesia selalu meningkat setiap tahunnya, terdapat 171.176.716 jumlah keseluruhan pengguna internet di Indonesia. Sementara pengguna internet melalui *smartphone* mencapai angka 93.9% setiap harinya (APJII, 2019).

Kehadiran *smartphone* dalam proses pembelajaran membantu siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara mandiri dengan bimbingan maya pendidik (Maknuni, 2020). *Smartphone* atau ponsel pintar merupakan sebuah alat yang memiliki beragam fungsi canggih seperti mengirim pesan, melakukan panggilan suara maupun video, memutar video dan lagu, membaca buku digital (*e-book*) serta mampu mengakses jaringan internet. Komunikasi akan lebih mudah dilakukan menggunakan *smartphone* dengan tanpa memperhatikan jarak dan waktu. *Smartphone* dapat dimanfaatkan peserta didik untuk mengakses materi-materi dan media pembelajaran melalui internet. Pada kenyataannya, *smartphone* lebih banyak digunakan oleh peserta didik untuk bermain *game online* maupun untuk membuka sosial media. Kecenderungan ini menimbulkan dampak negatif seperti perilaku malas anak dan remaja serta menurunnya prestasi belajar peserta didik (Sari et al., 2020).

Siswa yang berkonsentrasi selama mengikuti pembelajaran akan mendapat hasil belajar dan prestasi belajar yang baik. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku atau sikap dari siswa selama proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur melalui aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan) siswa. Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat dari penguasaan peserta didik akan materi pembelajaran pada cakupan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Sari et al., 2020). Menurunnya prestasi belajar siswa dapat disebabkan dari siswa itu sendiri maupun dari lingkungan siswa. (Dewi et al., 2016).

Peserta didik adalah individu yang berbeda dan unik dari segi kemampuan serta keterampilan antara satu dengan yang lainnya, perbedaan ini sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik. Terdapat beberapa hambatan dan kesulitan belajar yang akan dialami oleh peserta didik dan merupakan hal yang wajar terjadi dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menuntut pendidik untuk berperan aktif dalam mengupayakan dan mengatasi kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik sehingga tujuan pembelajaran akan dengan mudah tercapai. Kesulitan belajar umumnya diakibatkan oleh kemampuan peserta didik yang belum mampu mengaitkan dan mengkolaborasikan pengetahuan lama yang dimilikinya dengan pengetahuan baru yang ia dapatkan dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menimbulkan kebingungan dan ketidakpahaman bagi peserta didik sehingga peserta didik tidak dapat berkonsentrasi dan dapat terjadi pada mata pelajaran apapun (Rizky et al., 2018).

Konsentrasi belajar tidak hanya disebabkan oleh kecakapan peserta didik, tetapi juga didasarkan oleh minat, motivasi dan perhatian peserta didik pada proses pembelajaran (Mayasari, 2017). Intensitas perhatian yang diberikan oleh peserta didik dapat menjadi salah satu faktor keberhasilan pembelajaran. Perhatian yang lemah atau terpecah menyebabkan peserta didik merasa bahwa pembelajaran berlangsung tidak menyenangkan dan memilih untuk mengerjakan aktivitas lain. Ketidaksiwaan dalam pembelajaran ini dapat mempengaruhi peserta didik lainnya dan bahkan mempengaruhi proses pembelajaran yang sedang berlangsung, Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah dengan merancang pembelajaran yang kreatif serta inovatif. Pembelajaran menyenangkan bertujuan untuk menarik perhatian dan merangsang motivasi belajar dari peserta didik. Pembelajaran ini dapat diwujudkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi dalam menyediakan media serta bahan ajar (Salsabila dkk., 2020).

Peserta didik cenderung mengalami kelelahan secara mental maupun secara fisik pada saat mengikuti proses pembelajaran daring. Kondisi ini sering disebut sebagai kejenuhan belajar yang disebabkan oleh meningkatnya tuntutan dan tugas belajar (Agustina, 2020). Kejenuhan tersebut mengakibatkan ketidakmampuan peserta didik untuk berkonsentrasi dan menyerap pembelajaran. Timbulnya rasa tidak bersemangat dan enggan untuk belajar tentu mengakibatkan terjadinya penurunan hasil belajar peserta didik. Pada kondisi ini, pendidik tidak dapat hadir untuk memantau dan mengarahkan peserta didik sebagai penyelesaian permasalahan kesulitan belajarnya. Ditambah dengan penggunaan *smartphone* yang tidak terawasi memiliki potensi untuk memberikan dampak buruk bagi peserta didik seperti kecanduan bermain *game* maupun mengakses media sosial secara berlebihan (Sari et al., 2020).

Peserta didik sangat mungkin untuk memiliki *smartphone* sendiri, bahkan pada jenjang pendidikan dasar. Alasan mendasar adalah karena *smartphone* sangat mudah untuk digunakan dan mudah untuk didapatkan. Mengacu pada data BPS (2021), pengguna internet pada rentang usia 5-12 tahun selalu meningkat setiap tahunnya di Indonesia. Terdapat 5.69% penduduk berusia 5-12 tahun yang pernah mengakses internet melalui perangkatnya, kemudian naik menjadi 7.93% pada tahun 2019 dan 9.55% pada tahun 2020. Dapat diasumsikan bahwa siswa dengan usia 5-12 tahun sudah menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari terlebih dalam pembelajaran. Alasan mendasar adalah karena *smartphone* sangat mudah untuk digunakan dan mudah untuk didapatkan. Penelitian Chusna (2017) menyebutkan bahwa penggunaan *smartphone* pada masa ini memerlukan dampak pada pertumbuhan serta perkembangan anak. Baik dari segi dampak positif maupun dampak negatif.

Penggunaan *smartphone* tanpa pengawasan ini dapat menyebabkan kejenuhan dan kehilangan konsentrasi belajar. Arirahmanto (2021) berpendapat bahwa siswa yang mengalami kejenuhan dan kehilangan konsentrasi belajar memiliki karakteristik sebagai berikut: memiliki sikap acuh terhadap pembelajaran, berbicara atau bercanda dengan teman sebaya dan tidak memperhatikan penjelasan dari pendidik atau bahkan tidur pada saat proses pembelajaran daring berlangsung. Pada kondisi ini, peserta didik akan kehilangan banyak hal seperti waktu, kesempatan dan tenaga. Jika dibiarkan berkelanjutan, maka akan menimbulkan permasalahan *learning loss* dan rendahnya mutu lulusan pendidikan di Indonesia. Sejalan dengan penelitian Sari dkk (2019) yang menyatakan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar. Siswa yang terbiasa menggunakan *smartphone* cenderung memiliki pola tidur tidak baik dan sulit untuk berkonsentrasi selama pembelajaran (Retnaningsih, 2018).

Berdasarkan hasil studi lapangan pada SD Plus Hang Tuah V, siswa cenderung kurang berkonsentrasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat diakibatkan oleh kurangnya kesadaran dari peserta didik dan orang tua/wali terhadap pentingnya mengatur dan membatasi penggunaan *smartphone*. Kecanduan *smartphone* dialami oleh peserta didik SD Plus Hang Tuah V, dimana peserta didik memiliki kecenderungan untuk bermain *game* di *smartphone*, mengakses media sosial, serta menonton video di youtube, tiktok, instagram, dan berbagai aplikasi lainnya. Siswa yang menggunakan *smartphone* secara berlebihan dan tidak dibatasi di rumah menyebabkan rendahnya kemampuan bersosialisasi, kurang tidur, obesitas, kurang bahagia serta memiliki kondisi perasaan yang tidak stabil (Adelia et al., 2021). Jika terus menerus dibiarkan dapat mempengaruhi gangguan kesehatan fisik dan mental bagi peserta didik, termasuk pada penurunan hasil serta prestasi belajar peserta didik. Ketergantungan *smartphone* juga dapat terjadi pada siswa yang

akan selalu mengandalkan *smartphone* untuk mengerjakan semua tugas sekolah tanpa berpikir sama sekali. Hal ini menyebabkan kurangnya aktivitas siswa dalam membaca, kurangnya perhatian bahwa belajar sangat penting, dan semangat belajar yang rendah (Mujazi, 2020). Kegiatan belajar mengacu pada kegiatan fisik dan mental. Siswa akan merasa kesulitan untuk melakukan pekerjaannya jika tidak menggunakan *smartphone*, sehingga memiliki emosi yang tidak terkendali. Kondisi ini menyebabkan siswa tidak terampil dalam memecahkan sebuah permasalahan yang bertentangan dengan tuntutan keterampilan yang dibutuhkan pada abad ke-21. Upaya pembelajaran yang dilakukan akan menjadi sia-sia ketika siswa tidak benar-benar berkonsentrasi dalam melaksanakan proses pembelajaran (Adelia et al., 2021).

Berdasarkan fenomena yang terjadi, akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SD Plus Hang Tuah V”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat keterkaitan antara penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari peserta didik dengan kemampuan peserta didik berkonsentrasi dalam pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, terdapat permasalahan yang teridentifikasi dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pembelajaran daring yang menyebabkan siswa mengalami kejenuhan belajar.
2. Menurunnya konsentrasi belajar siswa.
3. Kecenderungan siswa untuk menggunakan *smartphone* untuk mengakses sosial media atau *game*.
4. Tidak adanya pengawasan mengenai lamanya penggunaan *smartphone* siswa.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu media inovatif *smartphone* yang digunakan dalam menunjang konsentrasi belajar siswa di Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap konsentrasi belajar siswa di SD Plus Hang Tuah V?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap konsentrasi belajar siswa di SD Plus Hang Tuah V.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan dan memberi informasi tentang pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap konsentrasi belajar siswa sehingga pembaca dapat mengetahui pentingnya penggunaan *smartphone* yang baik serta dapat diterapkan oleh siswa sehingga konsentrasi belajar siswa dapat terpenuhi.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan untuk pihak sekolah khususnya pada pengajar (guru) agar memberi pengetahuan kepada siswa untuk menggunakan *smartphone* dengan baik dan dapat melarang siswa untuk menggunakan *smartphone* di lingkungan sekolah agar siswa dapat berkonsentrasi dalam belajar.

1.6.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau bahan acuan, sebagai bahan perbandingan dalam penelitian yang berhubungan dengan penggunaan *smartphone* dan konsentrasi belajar, dan sebagai data dasar penelitian selanjutnya.