

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman yang sangat modern ini perkembangan teknologi terus berkembang, karena perkembangan teknologi akan berjalan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi. Teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan memberikan nilai yang positif. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan, misalnya gawai. Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang dan memberikan pengaruh yang begitu besar di kehidupan sosial.

Gawai adalah salah satu media yang digunakan sebagai alat komunikasi modern. Perkembangan gawai yang sangat cepat semakin mempermudah komunikasi dalam kehidupan manusia. Gawai merupakan salah satu bentuknya dari berkembangnya teknologi pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya teknologi, hal ini sangat mempengaruhi perkembangan pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Penggunaan gawai tidak hanya berasal dari pekerja, tetapi hampir semua kalangan menggunakan gawai dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya hampir setiap orang menghabiskan waktu mereka, termasuk di kalangan siswa.

Gawai sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan, dan bisnis. Namun, di sisi lain terjadi hal yang berlawanan yang disebabkan oleh faktor ketidopemahaman pemakaian atau kurang tepatnya dalam pemakaian dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya.

Berdasarkan wawancara oleh kepala sekolah SDN 2 Tapa Kabupaten Bone Bolango menunjukkan bahwa pada saat jam pembelajaran, guru sedang menerangkan pembelajaran di depan kelas, sementara seorang anak sedang bermain game menggunakan gawai di belakang atau menggunakan gawai untuk hal tidak baik. Padahal banyak sekali yang harus di gali pada proses pembelajaran secara tradisional yang bisa sangat efektif, bahkan adanya internet tidak akan bisa menggantikan proses pembelajaran dalam sebuah pencarian pengetahuan.

Gawai telah menjadi bagian dari kehidupan pelajar, sehingga keberadaan gawai menyebabkan adanya dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari gawai adalah mempermudah dalam pencarian informasi dan komunikasi, serta dapat menjadikan pelajar tidak gagap teknologi. Adapun dampak negatif yaitu menghambat proses interaksi siswa terhadap sesama, berakibat buruk pada perilaku sosial dan sikap siswa, serta mengabaikan lingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengkaji dan meneliti judul **“Deskripsi Penggunaan Gawai Pada Siswa Di SDN 2 Tapa Kabupaten Bone Bolango”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat di identifikasikan masalah pada penelitian ini yaitu: (1) pada saat jam pembelajaran, guru sedang menerangkan pembelajaran di depan kelas, sementara seorang anak sedang bermain game menggunakan gawai di belakang atau menggunakan gawai untuk hal tidak baik. Padahal banyak sekali yang harus di gali pada proses pembelajaran secara tradisional yang bisa sangat efektif, bahkan adanya internet tidak akan bisa menggantikan proses pembelajaran dalam sebuah pencarian pengetahuan; (2) kurangnya semangat belajar siswa; (3) kurangnya pengawasan orang tua kepada siswa.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“bagaimana deskripsi penggunaan gawai siswa di SDN 2 Tapa Kabupaten Bone Bolango?”**

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan gawai pada siswa di SDN 2 Tapa Kabupaten Bone Bolango.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara umum manfaat penelitian dapat meningkatkan mutu pendidikan dan keterampilan pembelajaran serta dapat mengembangkan ilmu pengetahuan yang terkait dengan penggunaan gawai.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- a) Meningkatkan profesional guru dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang di hadapi.
- b) Mempermudah guru mengenal karakteristik siswa

b. Bagi Siswa

- a) Siswa dapat mengetahui dampak negatif dan dampak positif dalam penggunaan gawai
Siswa dapat lebih bijak dalam menggunakan gawai.

c. Bagi Peneliti

- a) Menambah pengetahuan, pengalaman dan meningkatkan profesionalisme serta sebagai bahan rujukan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya.
- b) Menjadi bahan pembelajaran dan pengalaman kepada peneliti sebagai calon guru Sekolah Dasar.