

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan merupakan landasan kehidupan dan harus diletakkan dengan baik sejak awal. Secara umum, pendidikan adalah suatu proses di mana individu atau siswa memperoleh pengetahuan dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. Pendidikan adalah proses belajar, mengajar, dan melatih. Ketika kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, dan kemampuan seseorang dikembangkan melalui pendidikan, maka hal itu akan memberikan manfaat baik bagi dirinya maupun masyarakat secara keseluruhan. Setiap orang yang menuntut ilmu diharapkan inovatif, mandiri, dan akuntabel. Pembelajaran tatap muka secara historis mendominasi pendidikan formal di Indonesia, dan pembelajaran campuran belum banyak digunakan. Ketika pembelajaran online datang secara tidak terduga, terdapat beberapa tantangan yang muncul. Pemilihan dan penggunaan aplikasi pembelajaran, jaringan dan perangkat internet, siklus evaluasi, dan pemantauan sepanjang pembelajaran merupakan tantangan (Rigianti, 2020).

Banyak akademisi telah mengeksplorasi pendidikan formal jarak jauh dari berbagai perspektif, khususnya perspektif pedagogik. Meskipun terdapat banyak keuntungan dan manfaat dari bentuk pendidikan modern seperti ini, pendidikan jarak jauh mempunyai beberapa kendala dalam pembelajaran. Pendidik berupaya meningkatkan kualitas pengajaran, dan fasilitator kelas daring agar bisa berupaya

meningkatkan kualitas pendidikan dari jarak jauh, namun terbukti bahwa kelas daring sepenuhnya masih bukan pilihan pertama bagi siswa (Yustika, 2019). Ketika layanan internet buruk, maka pembelajaran online pun terganggu. Gadget merupakan barang canggih yang di ciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita Jejaringan sosial, hobi bahkan hiburan (Widiawati dan sugiman, 2014; Adi dkk, 2020; Birri dkk, 2022). Gadget adalah seperangkat alat elektronik yang berkembang pesat pada era globalisasi dan memiliki fungsi khusus seperti smartpone, lamera, laptop.

Jenis gadget yang hampir semua orang miliki yaitu smartpone/handphone karena harganya yang relative terjangkau diantara jenis gadget lainnya (selan, 2019; suhardi,2019; Susilawati, 2020). Siswa yang memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar dan pengetahuan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Menurut Susanto menegaskan bahwa (Karwono, 2017: 138) Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari suatu mata pelajaran di sekolah, yang diukur dari nilai tes pengenalan mata pelajaran tertentu. Ada sejumlah faktor lain yang mempengaruhi penggunaan gadget oleh siswa dan hasil belajar mereka sebagai contoh pada saat Covide-19 (Pembelajaran Daring) siswa akan kurang termotivasi untuk belajar dan memiliki hasil belajar yang buruk karena perangkat digunakan secara berlebihan kurang optimal dan tepat, sehingga sulit berkonsentrasi pada saat belajar, menyerap pelajaran, dan mengantuk saat belajar. Namun setelah pandemi Covide-19 atau pada saat memulai pembelajaran tatap muka kemungkinan siswa mencapai hasil belajarnya yang baik dan akan meningkat, karena siswa dan guru telah beradap tasi atau berinteraksi dengan

gadget atau teknologi secara optimal dan seperlunya di gunakan pada saat pembelajaran dikelas.

Pada sebuah survei penelitian yang dilakukan oleh kementerian komunikasi dan informasi (KOMINFO) tahun 2021 Indonesia merupakan negara keempat pengguna gadget terbanyak di dunia, hal ini dapat dilihat bahwa sebanyak 160,23 juta orang atau sekitar 58,6 % dari populasi penduduk di Indonesia merupakan pengguna gadget, dalam jumlah ini sudah termasuk kategori anak-anak hingga orang dewasa Peningkatan penggunaan gadget ini akan berdampak pola perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana pendapat (Ayouby, 2017) 2 mengatakan bahwa penggunaan gadget secara continue (terus menerus) akan berdampak pada pola perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadsis siswa dapat dikurangi. (Sri Yekti Widadi dkk., 2018) yang menyatakan bahwa tidak adanya kontrol oleh orang tua terhadap penggunaan gadget anak akan berdampak pada penyalahgunaan gadget sehingga anak jarang belajar dan mengganggu proses belajar. Sedangkan hal tersebut berbanding terbalik dengan fungsi gadget dalam proses belajar.

Keberadaan gadget seharusnya dapat memberikan motivasi belajar tersendiri bagi peserta didik secara mandiri. Sehingga proses belajar tidak bergantung harus dilakukan secara tatap muka. Motivasi belajar ini harus dilakukan secara berkala atau bertahap, hal ini akan mempengaruhi hasil belajar pada siswa. Dimana semakin tinggi motivasi anak dan usaha yang dilakukan anak, maka semakin baik hasil yang akan diperoleh oleh peserta didik nantinya. (Prayitno, 2006) menyebutkan bahwa siswa yang termotivasi dengan baik dalam

belajar melakukan kegiatan lebih banyak dan lebih cepat dibandingkan dengan siswa yang kurang termotivasi dalam belajar, hasil belajar yang diarah akan lebih baik apabila mempunyai motivasi yang tinggi.

Sebaliknya, hasil belajar siswa akan menurun jika mereka lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online atau menggunakan gadget. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Tanjung, Sembiring, dan Harefa (2022), ketika siswa sekolah dasar terlalu banyak bermain game online, motivasi belajarnya menurun, sedangkan ketika anak-anak bermain game secara tidak langsung, motivasi belajarnya menurun. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa menghabiskan lebih banyak waktu dan tenaga untuk bermain game online daripada belajar. Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. (Rifai, 2015) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan terhadap perilaku pada peserta didik setelah diperoleh melalui kegiatan belajar. Hasil belajar diarah atas tercapainya keberhasilan dalam proses pembelajaran peserta didik melalui hasil evaluasi 3 yang dilakukan pada pertengahan semester (mid semester) dan di akhir semester. Sekolah merupakan salah tempat belajar siswa.

Pesatnya perkembangan teknologi dan adanya pandemi Covid-19 berpengaruh terhadap penggunaan gadget di lingkungan sekolah. Luasnya informasi yang dapat diakses oleh gadget menjadikan gadget terkadang dibutuhkan ketika proses pembelajaran. Selain itu pandemi Covid-19 juga mengubah kebiasaan belajar dengan tatap muka di kelas menjadi “sekolah daring” dengan gadget dari rumah. Perubahan dalam pola belajar siswa juga menjadi

perhatian. Penggunaan gadget telah mengubah cara siswa memproses dan memahami informasi. Siswa saat ini lebih cenderung mencari informasi di internet daripada mengandalkan sumber tradisional seperti buku teks. Hal ini dapat memengaruhi cara mereka belajar dan kemampuan mereka dalam menganalisis informasi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti mengenai penggunaan gadget dan motivasi belajar terhadap hasil belajar yaitu, penelitian oleh (Hastri dan Muthmainnah, 2018) dalam jurnal pendidikan matematika dan matematika yang berjudul —Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar menghasilkan data berupa, adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan gadget terhadap hasil belajar matematika dasar. Penelitian ini diperkuat dengan penelitian oleh (Sundus, 2018) dengan judul —The Impact of using Gadgets on Children. Dengan hasil penelitiannya yakni adanya pengaruh positif dan juga negatif jika anak menggunakan gadget, untuk itu sangat diperlukan peran orang tua untuk memberi pengertian tentang penggunaan gadget terhadap anak karena untuk mendampingi penggunaannya pun orang tua terbatas waktu.

Penelitian lain oleh (Istiqomah, 2019) yang berjudul —Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang menyatakan ada hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar dengan hasil belajar muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian lain yang dilakukan oleh

(Aminah, 2014) yang berjudul | Pengaruh Motivasi dan Minat terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII di SMP N 13 Banjarmasin menyatakan bahwa setiap meningkatnya motivasi belajar siswa akan meningkatkan hasil belajar siswa. Artinya motivasi sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, ketika motivasi siswa tinggi maka hasil belajar siswa juga tinggi, dan begitu sebaliknya.

Sedangkan berdasarkan studi pendahuluan lapangan yang dilakukan pada bulan November tahun 2021 melalui wawancara dengan guru mata pelajaran, walikelas dan guru bimbingan dan konseling. Hasil wawancara guru-guru menyatakan bahwa terdapat perbedaan penggunaan gadget saat pandemi berlangsung dan sebelum pandemi. Saat sebelum pandemi hasil belajar peserta didik sesuai dengan KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Hal ini dikarenakan penggunaan gadget pada siswa masih dapat terkontrol dengan tugas yang diberikan. Sedangkan saat pandemi berlangsung, peningkatan penggunaan gadget semakin meningkat, dimana hasil pembelajaran siswa menurun jika siswa melakukan pembelajaran lebih dari 3 jam, misalnya dalam 1 hari siswa belajar tiga mata pelajaran, yang berlangsung hampir selama satu jam tiga puluh menit atau sekitar sembilan puluh menit. Jika terdapat 3 mata pelajaran dalam sehari, maka siswa melakukan pembelajaran selama empat jam tiga puluh menit. Dengan demikian hasil belajar siswa akan semakin menurun.

Menurunnya hasil belajar siswa ini ditunjukkan dari belum tercapainya KKM siswa terhadap beberapa mata pelajaran. Siswa menggunakan gadget tidak hanya digunakan untuk belajar dan mencari informasi tapi lebih sering digunakan sebagai media hiburan. Hal ini disebabkan karena perhatian siswa sudah teralihkan oleh aplikasi lain yang terdapat dalam gadget tersebut. Berdasarkan

wawancara dengan 10 orang siswa mengemukakan bahwa semakin lama mereka menggunakan gadget maka semakin malas dalam proses pembelajaran yang berakibat pada hasil belajar mereka. Perhatian siswa teralihkan oleh beragam aplikasi dan fitur yang ditawarkan oleh gadget seperti tiktok, youtube, instagram, game, atau media hiburan lainnya. Sehingga siswa akan lupa waktu dan tidak perduli pada nilai yang mereka akan dapatkan.

Selain penggunaan gadget yang meningkat, faktor yang mempengaruhi hasil belajar pula disebabkan oleh menurunnya minat siswa untuk belajar dengan 5 serius dari siswa itu sendiri yaitu motivasi belajar. Berdasarkan studi pendahuluan lapangan pula menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa selama pandemi berlangsung dan sebelum pandemi berlangsung. Permasalahan motivasi belajar pada saat pandemi berlangsung yakni; berupa siswa yang acuh dan meremehkan tugas yang diberikan, siswa tidak hadir pada saat jam pelajaran daring berlangsung, minat membaca yang rendah serta kurangnya perhatian dan kontrol orang tua terhadap anak. Sedangkan saat pandemi belum berlangsung, terdapat beberapa siswa yang masih memiliki motivasi belajar yang rendah namun hal tersebut dapat diminimalisir dengan punishment dari guru mengenai pengurangan nilai sehingga peserta didik masih berantusias dalam belajar. Hal ini merupakan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran dan wali kelas, yang mengeluhkan bahwa guru sering memberikan pekerjaan rumah yang melibatkan internet sebagai sumber belajar, namun tetap saja ada siswa yang tidak mengerjakan tugas dengan baik meskipun mereka telah tefasilitasi dengan gadget pribadi. Sehingga berimbas pada nilai siswa yang kosong pada mata pelajaran tersebut.

Dari hasil observasi awal pada penelitian ini di SMA Negeri 2 Busungbiu dengan tujuan sekolah SMA Negeri 2 Busungbiu sebutkan bahwa pada tahun 2023 s/d 2024, 75% KKM mata pelajaran sudah harus mencapai 75. Sedangkan hasil dokumentasi belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Busungbiu masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah, sehingga untuk mencapai KKM tersebut guru-guru mengoptimalkan tugas tambahan kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Pada hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 2 Busungbiu mengalami peningkatan dimana 80% siswa telah mencapai KKM dan sisanya masih perlu pemberian perlakuan khusus. Penilaian KKM ini ditentukan berdasarkan alat ukur yang dapat dilihat melalui hasil belajar peserta didik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dalam raport siswa.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas dan guru mata pelajaran pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Busungbiu terkait permasalahan mengenai hasil belajar, antara lain : (1) Hasil belajar siswa berada di bawah KKM dikarenakan tidak adanya standar penentuan kelulusan, hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang antusias dalam proses pembelajaran. Serta guru yang merasa jenuh dengan cara mengajar yang berulang-ulang; yang menyebabkan siswa menjadi sulit memahami pembelajaran (2) Hasil belajar siswa menjadi menurun yang disebabkan oleh penyalahgunaan gadget dari sumber belajar menjadi media hiburan yang mengakibatkan siswa menjadi malas belajar; (3) Hasil belajar siswa menurun dikarenakan siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran, serta minat membaca dalam belajar pun masih rendah.

Berdasarkan uraian tersebut, menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki hubungan terhadap hasil belajar siswa, motivasi belajar siswa juga memiliki hubungan dengan hasil belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa memiliki hubungan dengan hasil belajar siswa. Sedangkan akar permasalahan berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi hasil belajar SMA Negeri 01 Kotabumi teridentifikasi masalah sebagai berikut: sistem belajar dan proses pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa, rendahnya konsentrasi dan kurangnya minat dalam membaca, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, penyalahgunaan gadget fasilitas sumber belajar sebagai media hiburan. Hasil belajar siswa yang tidak stabil ini dipengaruhi oleh penggunaan gadget yang tinggi dan motivasi belajar, sehingga peneliti merasa tertarik dengan permasalahan ini.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Peranan Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 2 Busungbiu Tahun ajaran 2023/2024.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

- 1) Hasil belajar siswa menjadi tidak stabil, hal ini dikarenakan penggunaan gadget dengan kategori yang tinggi serta penyalahgunaan gadget dari sumber belajar menjadi media hiburan.
- 2) Terdapat siswa yang hasil belajarnya belum mencapai KKM, hal ini dikarenakan tidak terdapat pembatasan standar kelulusan serta proses peralihan

proses pembelajaran dari daring (dalam jaringan) menjadi luring terbatas (luar jaringan), dan guru yang mengajar merasa bosan dengan cara mengajar yang berulang-ulang.

- 3) Terdapat siswa yang nilainya masih belum mencapai KKM, hal ini dikarenakan masih belum dapat mengontrol diri terhadap gadget diluar jam sekolah, serta kurangnya pengawasan orang tua terhadap siswa.
- 4) Kurangnya minat siswa dalam membaca dan semangat dalam proses pembelajaran masih kurang sehingga masih banyak siswa yang belum mengerti akan pembelajarannya.
- 5) Terdapat siswa yang nilainya masih belum mencukupi standar KKM, hal ini dikarenakan siswa bermalas-malasan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan meskipun tenggat waktu yang diberikan cukup lama.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang muncul maka peneliti membatasi masalah penelitian ini yaitu peranan penggunaan gadget dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 2 Busungbiu.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan identifikasi masalah yang dimiliki oleh sekolah, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Apakah terdapat peranan penggunaan gadget terhadap hasil belajarsiswa SMA Negeri 2 Busungbiu.
- 2) Apakah terdapat peranan motivasi belajar dengan hasil belajarsiswa SMA Negeri 2 Busungbiu.

- 3) Apakah terdapat peranan penggunaan gadget dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 2 Busungbiu.

1.5 Tujuan Peneliti

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan yang dikemukakan sebelumnya yaitu.

- 1) Untuk mengetahui adanya peranan penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 2 Busungbiu.
- 2) Untuk mengetahui adanya peranan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta siswa SMA Negeri 2 Busungbiu.
- 3) Untuk mengetahui adanya peranan penggunaan gadget dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 2 Busungbiu.

1.6 Manfaat Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk semua pihak. Adapun manfaat yang diharapkan adalah.

- 1) Manfaat Teoritis.

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan salah satu rekam jejak pendidikan tentang penggunaan gadget dan motivasi belajar peserta didik atau siswa di seluruh Indonesia, penelitian ini diharapkan menjadi literatur dalam pemikiran dan keilmuan terkait penggunaan gadget.

- 2) Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau referensi bagi pendidik atau pengajar untuk lebih memperhatikan peserta didik dalam proses pembelajaran supaya hasil belajar dapat lebih maksimal, dapat digunakan oleh pendidik atau pengajar untuk meningkatkan hubungan dengan wali murid, sehingga wali murid dapat mengawasi dan mengontrol siswa dirumah maupun disekolah dalam menggunakan gadget, sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran, dapat memberikan informasi mengenai penggunaan gadget yang berlebih akan berakibat dalam hasil belajar sehingga guru-guru dapat memberikan himbauan pada siswa agar membatasi penggunaan gadget.

b. Manfaat Bagi Sekolah

Mengetahui penggunaan gadget pada peserta didik dan motivasi belajar yang dimiliki siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa guna meningkatkan mutu sekolah

c. Manfaat Bagi Siswa dan Undiksha

Memberikan informasi kepada peserta didik untuk dapat mengurangi dan mengontrol diri dalam menggunakan gadget serta dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar agar hasil belajar yang didapatkan siswa dapat meningkat dengan baik.

d. Manfaat Bagi Peneliti lain.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya guna mendapatkan hasil yang lebih baik mengenai intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar terhadap hasil belajar.