

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang diserahi tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Menurut Purwanto dalam Daryanto (2013:1) “pendidikan adalah bimbingan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (jasmani dan Rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan masyarakat”.

Dalam rangka mempengaruhi sistem pendidikan nasional telah ditetapkan visi, misi dan strategi pembangunan pendidikan nasional. Menurut Rusman (2013:3) “Visi pendidikan nasional adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah”.

\Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, secara sistematis merencanakan bermacam-macam lingkungan, yakni lingkungan pendidikan yang menyediakan berbagai kesempatan bagi siswa untuk melakukan berbagai kegiatan belajar. Dengan berbagai kesempatan belajar itu, pertumbuhan dan perkembangan siswa diarahkan dan didorongkan pada pencapaian tujuan yang dicita-citakan

lingkungan tersebut, disusun dan ditata pada suatu kurikulum yang pada gilirannya dilaksanakan dalam bentuk proses pembelajaran. Siswa merupakan suatu komponen masukan dalam sistem pendidikan sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan nasional. Sebagai suatu komponen pendidikan, siswa dapat ditinjau dari berbagai pendekatan, antara lain pendekatan sosial, pendekatan psikologi dan pendekatan edukatif /paedagogis.

Berbicara tentang Perkembangan teknologi yang semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul dengan berbagai macam jenis dan fitur, perkembangan teknologi *up to date* dan hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah sam kebutuhan penting saat ini, bisa dikatakan demikian karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan bcrbagai macam kegiatan.

*Gadget* merupakan salah satu bentuk teknologi canggih yang mudah didapatkan contohnya iPad dan android. Biasanya *gadget* mempunyai desain yang minimalis dan praktis sehingga mudah dibawa kemana-mana. Penggunaan *gadget* tidak ada batasan usia. Tidak dapat dipungkini bahwa kemajuan teknologi berperan dalam kehidupan manusia. Dengan kemajuan teknologi kita dapat memperoleh berbagai informasi yang ada di belahan dunia, balk itu informasi tentang dunia bisnis, gaya hidup dan perkembangan pendidikan di belahan dunia.

Berbicara tentang dunia pendidikan, maka media pembelajaran sangat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Kata media merupakan bentuk jamak dan kata medium, medium dapat didefinikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dan penguinim menuju penerima,

menurut Cnitocos dalam Daryanto (2013:24) “media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dan komunikator menuju komunikasi”. Berdasarkan definisi tersebut dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi bila dengan mendengarkan informasi verbal dan guru saja siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media, pemahaman siswa akan lebih baik.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran.

Salah satu bentuk media yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya adalah gadget. Perkembangan *gadget* dewasa ini sangat luar biasa, bahkan penggunaannya pun sudah merambah jauh ke desa termasuk menghilangkan batas usia pemakainya. Sebagai gambaran, kita bisa melihat banyak remaja yang sudah mampu menggunakan dan mengoperasikan *gadget* walaupun belum mengenalnya dengan baik, anak-anak zaman sekarang memang merupakan *digital native* yang menjadikan *gadget* sebagai dunianya. Menurut Nugraha (berindo:54) *digital native* adalah orang-orang yang lahir di tengah perkembangan teknologi yang luar biasa. Teknologi canggih merupakan hal yang biasa bagi generasi ini.

*Gadget* sendiri bisa menggambarkan kecanggihan perangkat elektronik yang terus berkembang, bahkan bisa dikatakan *gadget* sebenarnya adalah alat komunikasi multi fungsi. Bisa dipakai untuk menelepon, menulis pesan, menulis catatan, permainan, mengirim email, dan sebagainya. Semakin multi fungsi, semakin kerenlah *gadget* tersebut. Termasuk dalam jenis ini adalah *laptop* dan *handphone*. Mulai dari *handphone* CDMA yang tidak berkamera dan selalu dibawa ke sekolah, *smartphone* yang disimpan di rumah dan diaktifkan setelah pulang sekolah, *Ipad*, *Ipod*, *PSP*, *Iphone* bahkan *laptop*. Artinya, siswa sudah tidak asing dengan keberadaan *gadget*. *gadget* menjadi kebutuhan siswa karena fungsi dan macam-macam fitur yang disediakan, kebutuhan ini terutama dalam hal sosialisasi dan *update* berita terkini. *gadget* di kalangan mereka juga tidak lepas dari keberadaan sosial media dan perkembangan internet. Dominasi *Facebook*, *twitter*, *email*, *blog*, atau *youtube* menjadi bagian yang tak kalah pentingnya dalam kehidupan mereka.

Fenomena lonjakan sosial media dalam *gadget* ini seringkali membuat siswa mengenyampingkan proses belajar, baik di rumah maupun sekolah. Perhatiannya tersedot pada fitur-fitur *gadget* yang menarik, pada status dan komentar, dan pada kicauan di *twitter*. Pengalihan perhatian semodel ini tentu saja mengganggu proses penyerapan informasi yang dibenikan oleh guru kepada siswa. Kadang tidak jarang ditemui berita tentang siswa yang tidur larut malam hanya untuk memenuhi rasa penasarannya di depan Internet. Untuk itu, harus ada cara agar siswa bisa tetap bersemangat belajar dengan memanfaatkan *gadget* yang dimilikinya.

Sebenarnya, *gadget* ini bisa menjadi modal bagi guru dalam mengembangkan kreatifitasnya mengajar. Pola mengajar yang paling tepat bagi siswa di era digital ini adalah dengan mengajarkannya belajar dalam dunianya, yaitu dunia digital. Untuk itu, penggunaan *gadget* menjadi hal yang mudah untuk digunakan dalam pembelajaran. Justru, guru sebaiknya tidak lan dan dunia siswa yang dipenuhi teknologi jika ingin tetap didengar dan diperhatikan, Masuklah ke dunia siswa sehingga bisa mendampingi mereka menggunakan *gadget* dengan bijak.

Tidak sedikit orang menggunakan *gadget* dalam dunia pendidikan. Mungkin motivasi awal dan dasarnya adalah untuk memperlancar aktivitas dalam dunia pendidikan. Namun lambat laun motivasi ini mulai pudar dan tergantikan dengan motivasi lain, misalnya saja untuk menaikkan prestasi, mrkan derajat dalam bidang ekonomi. Bahkan hanya sekadar untuk gaya-gayaan, untuk gaya saja. Tidak sedikit orang yang menggunakan gadget hanya untuk hal sepele dan kurang efektif seperti ini.

Berdasarkan observasi penelitian di SMA Sentosa Bhakti Baturaja pada hari rabu tanggal 8 September 2021 dengan ibu Dra. Ratna Dewi bahwa selain telah melakukan proses pembelajaran yang menggunakan *gadget* pada proses pembelajaran khusus untuk mata pelajaran Sosiologi, dalam proses pembelajarannya siswa diperbolehkan menggunakan *gadget* untuk mencari bahan-bahan materi pada saat pembelajaran dan memahami materi tersebut, pengajar hanya mengarahkan penyelesaian materi agar materi pelajaran tidak lebih dan batas pembelajaran, dengan adanya *gadget* pada mata pelajaran ini siswa dapat

langsung melihat semua penjelasan dan gambar ataupun tutorial yang diperlukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, jadi tidak menghabiskan waktu seorang guru untuk mencatat dan menjelaskan di depan kelas, siswa juga tidak harus menulis di buku untuk mencatat materi yang sedang berjalan pada hari itu, setelah siswa menemukan dan memahami materi pada proses pembelajaran guru sebagai fasilitator memulai membahas bersama-sama di kelas untuk di bahas dengan pemahaman yang telah ditemukan di *gadget* masing-masing, banyak keuntungan baik untuk siswa maupun untuk pengajar. Dan penulis tertarik untuk mengetahui adakah pengaruh Penggunaan *gadget* tersebut terhadap Hasil Belajar siswa. Sehubungan dengan dengan beberapa masalah yang ditemui, penulis tertarik untuk mengetahui korelasi antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMA Sentosa Bhakti Baturaja.

## **B. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini dapat jelas dan terarah maka perlu diadakan pembatasan masalah yaitu pada korelasi penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Sentosa Bhakti Baturaja pada mata pelajaran Sosiologi.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, “Apakah terdapat hubungan positif yang signifikan penggunaan *gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Sentosa Bhakti Baturaja Pada Mata pelajaran Sosiologi?”

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Korelasi penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Sentosa Bhakti Baturaja pada mata pelajaran Sosiologi.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan praktis. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai korelasi penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Sentosa Bhakti Baturaja pada mata pelajaran Sosiologi. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut.

1. Sekolah sebagai masukan dan kebijakan bagi sekolah yang bersangkutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga menghasilkan lulusan yang terbaik dan berkualitas.
2. Guru, sebagai masukan bahwa *gadget* dapat dijadikan solusi alternatif dalam penggunaan media pembelajaran yang variatif.
3. Siswa, sebagai bahan masukan bahwa *gadget* tidak hanya bisa digunakan dalam media sosial, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media atau sumber belajar.
4. Peneliti, untuk memenuhi persyaratan dalam proses penyelesaian pendidikan strata satu (S-1) gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Baturaja.

## **F. Hipotesis Penelitian**

Dari arti katanya, hipotesis berasal dari dua penggalan kata *hypo* yang artinya dibawah dan *thesa* yang artinya kebenaran. Arikunto (2013:110) mengartikan hipotesis sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Menurut Arikunto (2013:112) hipotesis dibagi menjadi dua jenis yaitu pertama hipotesis kerja atau disebut hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y atau adanya perbedaan antara dua kelompok. Sedangkan yang kedua adalah hipotesis nol disingkat  $H_0$  sering juga disebut hipotesis statistik. Hipotesis nol menyatakan tidak adanya perbedaan antara dua variabel, atau tidak adanya pengaruh variabel X dan variabel Y. Untuk menguji ada atau tidaknya hubungan variabel X (penggunaan *gadget*) dengan variabel Y (hasil belajar siswa), maka peneliti mengujukan hipotesis sebagai berikut.

1.  $H_a$ : Ada hubungan positif dan signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran Sosiologi Siswa Kelas XI SMA Sentosa Bhakti Baturaja.
2.  $H_0$ : Tidak ada hubungan positif dan signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran Sosiologi Siswa Kelas XI SMA Sentosa Bhakti Baturaja.

## G. Kriteria Uji Hipotesis

Kriteria pengujian hipotesis menggunakan rumus uji t (Sugiyono, 2013: 122). Rumus tersebut digunakan untuk mengetahui perbandingan dari masing-masing tes dengan menggunakan rumus uji t (*t test*). Adapun kriteria pengujian hipotesis, menurut Sugiyono (2013: 97) “Berlaku ketentuan bahwa bila harga t hitung berada pada daerah penerimaan  $H_0$  atau terletak di antara harga tabel, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak”. Dengan demikian bila harga t hitung lebih kecil atau sama dengan dari harga tabel maka  $H_0$  diterima. Harga t hitung adalah harga mutlak, jadi tidak dilihat (+) atau (-) nya. Kriteria pengujian hipotesis diterima jika  $\alpha = 0,05$  pada taraf signifikansi 95%.

Kriteria pengujian hipotesis penelitian ini sebagai berikut.

1. Jika t hitung  $>$  t tabel, maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti ada hubungan positif dan signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran Sosiologi Siswa Kelas XI SMA Sentosa Bhakti Baturaja..
2. Jika t hitung  $<$  t tabel, maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Hal ini berarti tidak ada hubungan positif dan signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar mata pelajaran Sosiologi Siswa Kelas XI SMA Sentosa Bhakti Baturaja.