

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan hidup manusia untuk masa sekarang dan masa yang akan datang. Pendidikan dapat diperoleh disekolah, keluarga maupun masyarakat. Pendidikan berfungsi membantu siswa dalam pengembangan diri yaitu mengembangkan potensi, kecakapan serta karakteristik pribadi kearah yang positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya. Pendidikan di sekolah bertujuan agar siswa dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor secara seimbang. Undang-undang Pendidikan No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan tujuan pendidikan sebagai berikut :

Mengembangkan kemampuan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Jadi jelaslah Pendidikan merupakan kegiatan yang di lakukan agar peserta didik memiliki sikap dan kepribadian yang baik, sehingga penerapan pendidikan harus sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003. Proses belajar mengajar adalah bagian dari dunia pendidikan. Dunia pendidikan berhubungan dengan teknologi. Karena teknologi yang ada, merupakan pengembangan dari ilmu pendidikan yang dikembangkan oleh manusia. Oleh karena itu praktek-praktek pembelajaran dan pendidikan di

sekolah perlu juga untuk mengikuti perkembangan teknologi yang digunakan masa sekarang ini, termasuk didalamnya adalah gadget.

Gadget merupakan alat yang baik sebagai wadah untuk menyampaikan informasi dari berbagai sumber. Teknologi *gadget* dapat menjadi media pembelajaran dan dapat mendukung proses komunikasi interaktif antara guru dan siswa agar lebih menarik. Kehadiran *gadget* diharapkan akan menumbuhkan semangat belajar siswa. Apabila gadget dianggap sebagai media yang lebih mudah dan menyenangkan untuk menjadi media belajar, maka *gadget* tentunya bisa di manfaatkan sebagai media untuk meningkatkan kreativitas siswa agar hasil belajar siswa meningkat. Banyak manfaat yang akan di dapat oleh para penggunanya apabila *gadget* di gunakan dengan baik dan benar sesuai dengan kebutuhannya. Salah satu manfaat penggunaan *gadget* bagi siswa ialah siswa akan lebih maju dalam mengikuti perkembangan jaman. Maka dengan tersedianya fasilitas yang lengkap atau layanan yang ada pada gadget, di harapkan siswa mampu menggunakan gadget untuk mencari informasi-informasi khususnya yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang belum diajarkan. Dalam hal ini, penggunaan *gadget* sebagai media belajar siswa dituntut untuk menjadi kreatif.

Kreativitas merupakan suatu usaha setiap individu untuk mengidentifikasi masalah, berfikir dengan menggunakan kebijakan yang ada pada diri mereka kemudian memecahkan masalah tersebut dan menciptakan sesuatu yang baru. Kreativitas belajar merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan untuk memberikan ide/gagasan baru yang dapat di terapkan dalam memecahkan masalah. Dalam upaya meningkatkan kualitas belajar, siswa

diharapkan mampu membangun ide/gagasan baru maupun karya nyata, menemukan hal-hal yang luar biasa di balik hal-hal yang biasa. Perlu ditanamkan kepada siswa tentang pentingnya kreativitas dalam belajar karena potensi kreatif yang dimiliki siswa sangat menunjang produktivitas belajar dan secara keseluruhan meningkatkan kinerja siswa. Memang setiap siswa memiliki potensi kreatif yang perkembangannya tidak sama bagi setiap siswa, namun jika mendapat pembinaan yang tepat tentu akan sangat memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan secara utuh dan optimal. Semakin tinggi kreativitas siswa dalam belajar, semakin tinggi pula upaya dan usaha yang dilakukan, maka semakin tinggi hasil belajar yang di perolehnya.

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan pada siswa. Dengan dilakukannya penilaian ini, maka guru dapat mengukur tingkat pemahaman atau penguasaan siswa pada ilmu pengetahuan yang telah diajarkan guru, tidak hanya ilmu pengetahuan saja, tetapi juga sikap dan keterampilan yang dimiliki siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang di lakukan peneliti dalam hal penggunaan *gadget* sebagai media belajar, pada umumnya media pembelajaran yang tersedia di SMK Swasta Jambi Medan sudah baik dikarenakan sudah tersedianya beberapa komputer di ruang komputer dan sekolah sudah dilengkapi dengan fasilitas wifi untuk mendukung penggunaan gadget. Namun terkadang

siswa kurang disiplin dalam penggunaan dan pemanfaatan media belajar yang tersedia untuk menunjang pembelajaran. Seperti pada saat pandemic covid-19 ini, SMK Swasta Jambi Medan melakukan pembelajaran secara daring. Daring yaitu dalam jaringan, terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya. Jadi pembelajaran antara Guru dan siswa terhubung dengan jaringan internet, termasuk pada saat pemberian tugas. Pembelajaran daring dilakukan menggunakan aplikasi edmodo. SMK Swasta Jambi Medan juga melakukan pembelajaran secara luring (luar jaringan/offline/tidak terhubung dengan jaringan internet) dengan cara tatap muka langsung dengan gurunya. Seluruh siswa OTKP mendapatkan paket data secara gratis dari sekolah, tetapi ada sebagian dari siswa memanfaatkan paket data gratis dan gadget miliknya bukan untuk pembelajaran. Siswa lebih suka menggunakan *gadget* untuk hal-hal seperti menonton video, foto selfie, sosial media dan bermain game online dan membuat konten-konten video daripada mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru melalui aplikasi edmodo, sehingga tugas yang diberikan oleh guru terlambat untuk di kumpulkan padahal jam pengumpulannya sudah ditentukan oleh guru mata pelajaran dan pada saat luring tidak jarang siswa membuka jejaring sosial pada jam pelajaran sedang berlangsung. Dan hal tersebut membuat konsentrasi siswa menjadi terbagi pada saat jam pelajaran saat daring maupun luring sehingga berdampak buruk pada hasil belajar siswa.

Masih rendahnya partisipasi siswa terhadap penggunaan *gadget* dalam pembelajaran harus ditingkatkan dengan harapan jika siswa menggunakan *gadget*

sebagai media belajar dengan baik, besar kemungkinan siswa akan memperoleh ilmu pengetahuan yang lebih luas dan ter-update.

Tabel 1.1
Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas X OTKP Pada Mata
Pelajaran Teknologi Perkantoran SMK Swasta Jambi Medan T.A 2020/2021

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah siswa yang mencapai KKM			% rata-rata UH	Jumlah siswa yang tidak mencapai KKM			% rata-rata UH
			UH 1	UH 2	UH 3		UH 1	UH 2	UH 3	
X OTKP 1	35	65	27	27	28	78,09 %	8	8	7	21,91 %
X OTKP 2	35	65	26	27	29	78,10 %	9	8	6	21,90 %
X OTKP 3	35	65	27	28	28	79,05 %	8	7	7	20,95 %
	105		80	82	85		25	23	20	

Sumber: Arsip Nilai Guru Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran

Berdasarkan Tabel 1.1 diketahui hasil belajar siswa X OTKP 1 dan X OTKP 2 pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran tahun 2020 masih tergolong cukup rendah, terdapat beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dapat dilihat dari data yang disajikan pada kelas X OTKP 1 yaitu sebesar 78,09 % siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau hanya 27 orang dari 35 siswa. Pada kelas X OTKP 2 sebesar 78,10 % siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau hanya 27 orang dari 35 siswa. Pada kelas X OTKP 3 sebesar 79,05 % siswa yang memenuhi Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) atau hanya 28 orang dari 35 siswa. Maka jelas bahwa hasil belajar siswa memang masih tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas X OTKP di SMK Swasta Jambi Medan Tahun Ajaran 2020/2021 belum dapat menyerap dan menguasai materi pelajaran Teknologi Perkantoran secara optimal. Jika siswa lebih aktif menggunakan *gadget* sebagai media belajar, diharapkan jumlah siswa yang belum memenuhi nilai KKM akan menurun.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan *Gadget* sebagai Media Belajar dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X OTKP SMK Swasta Jambi Medan T.A 2020/2021”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Siswa lebih tertarik menggunakan gadget untuk kepentingan di luar pembelajaran seperti bermain game online, buat konten video,dll dari pada mengakses informasi tentang materi pelajaran.
2. Siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk kepentingan di luar belajar daripada kepentingan belajar.
3. Pada saat luring masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru ketika guru menyampaikan materi pelajaran.
4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran masih tergolong rendah

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan media belajar yang diteliti dibatasi pada penggunaan *gadget* sebagai media belajar
2. Kreativitas belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah proses belajar siswa dalam mengembangkan potensi yang dimiliki
3. Hasil belajar siswa yang diteliti adalah hasil belajar siswa terhadap penggunaan gadget sebagai media belajar dan kreativitas belajar pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X OTKP

1.4 Perumusan Masalah

Dari pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* sebagai media belajar terhadap hasil belajar Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Swasta Jambi Medan T.A 2020/2021?
2. Apakah ada pengaruh kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Swasta Jambi Medan T.A 2020/2021?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* sebagai media belajar dan kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Swasta Jambi Medan T.A 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *gadget* sebagai media belajar terhadap hasil belajar Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Swasta Jambi T.A 2020/2021
2. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Swasta Jambi T.A 2020/2021

3. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan gadget sebagai media belajar dan kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Swasta Jambi T.A 2020/2021

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan refrensi dan rujukan perbandingan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan *gadget* sebagai media belajar dan kreativitas belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan kesempatan bagi peserta didik untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman langsung.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang baik dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah bahan referensi bagi civitas akademik Unimed khususnya Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran dan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis.