

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara umum adalah segala penghidupan manusia dalam memberikan suatu pengetahuan, keterampilan atau kebiasaan untuk masa sekarang dan masa yang akan datang. Pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran bagi peserta didik agar dapat mengetahui, mengevaluasi dan menerapkan setiap ilmu yang didapat dari pembelajaran di kelas atau pengalaman-pengalaman yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menentukan perkembangan dan perwujudan diri individu. Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Sekolah memiliki peranan penting dalam mengembangkan kognitif, afektif dan psikomotoriknya secara seimbang. Di dalam 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 bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia,

sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dari penjelasan tujuan Pendidikan yang terkandung dalam menjadi No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional jelas bahwa Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan agar peserta didik memiliki pengetahuan dan kepribadian yang baik. Proses belajar mengajar adalah bagian dari dunia Pendidikan. Dunia Pendidikan kini berhubungan dengan teknologi. Karena teknologi yang ada, merupakan pengembangan dari ilmu Pendidikan yang dikembangkan oleh manusia. Dan Sekolah merupakan sarana untuk melaksanakan Pendidikan. Oleh karena itu menjadi pembelajaran dan Pendidikan di sekolah perlu juga untuk mengikuti perkembangan teknologi yang digunakan pada masa sekarang, yang termasuk didalam-Nya adalah *gadget*.

Menurut Yumarni (2022:109) *Gadget* adalah suatu alat elektronik yang memiliki layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus. Teknologi *gadget* dapat menjadi media pembelajaran yang dapat mendukung proses komunikasi interaktif antar guru dan siswa agar lebih menarik. Hal tersebut sependapat dengan Iswidharmanjaya (2018:7) *Gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia.

Hal ini terbukti di kehidupan zaman sekarang dan di sekeliling kita pun sudah terbukti banyaknya masyarakat atau teman-teman kita yang telah

menggunakan teknologi tersebut untuk membantu pekerjaan mereka. Sekarang gadget telah menjadi bagian dari kehidupan manusia, sehingga dengan hadirnya gadget dapat memberikan dampak negatif dan dampak positif bagi para penggunanya. Dampak negatif yang akan ditimbulkan dalam menggunakan *gadget* adalah dalam bentuk perubahan perilaku, kesehatan dan sikap seseorang. Selain menimbulkan dampak negatif bagi para penggunanya, *gadget* juga memberikan dampak positif pada penggunaannya jika siswa mampu menempatkan dengan baik penggunaan *gadget* tersebut, misalnya digunakan untuk mencari tahu informasi terbaru. Kemudian *gadget* bisa dimanfaatkan untuk menambah ilmu pengetahuan yang nantinya akan sangat berguna dalam proses diskusi di dalam kelas serta dapat membantu siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Banyak manfaat yang akan di dapatkan oleh para penggunanya apabila *gadget* di gunakan dengan baik dan benar sesuai dengan kebutuhannya.

Dengan adanya kehadiran *gadget* diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Apabila *gadget* di pandang sebagai media belajar yang lebih mudah dan menyenangkan, maka *gadget* tentunya dapat dijadikan sebagai media belajar untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa agar hasil belajar siswa meningkat. 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 aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti dalam hal penggunaan *gadget* sebagai media belajar, pada umumnya media pembelajaran yang tersedia di SMK Swasta Bina Satria Medan sudah baik dikarenakan sudah tersedianya beberapa komputer di ruang komputer dan sekolah sudah dilengkapi dengan fasilitas WIFI dalam mendukung penggunaan *gadget*. Namun terkadang siswa kurang disiplin dalam penggunaan dan pemanfaatan media belajar yang tersedia untuk menunjang pembelajaran. Siswa lebih suka menggunakan *gadget* untuk hal-hal seperti menonton video, foto Selfi, membuka sosial media, bermain *Games online* dan membuat konten-konten video Tiktok, daripada mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan tidak jarang siswa membuka jejaring sosial pada jam pelajaran sedang berlangsung. Dan hal tersebut membuat konsentrasi siswa terbagi pada saat jam pelajaran sehingga berdampak buruk pada hasil belajar siswa.

Dalam masalah penggunaan gadget sebagai media belajar ini peneliti telah melakukan pra penelitian dengan menyebarkan kuesioner terkait penggunaan *gadget* sebagai media belajar siswa kepada 45 responden yaitu kelas XI SMKS Bina Satria Medan yang didasari pada pendapat Roscoe (dalam sugiyono,2017:12) mengemukakan bahwa ukuran sampel yang layak digunakan dalam penelitian adalah 30 sampai dengan 500. Oleh karena itu penyebaran pra penelitian disesuaikan dengan indikator penggunaan gadget sebagai media belajar, berikut persentase jumlah responden pra penelitian dengan memberikan jawaban YA dan TIDAK.

Tabel 1.1

**Kuesioner Pra Penelitian Variabel X<sub>1</sub> (Penggunaan Gadget Sebagai Media Belajar)**

No.	Pernyataan	YA		TIDAK	
		Jlh	Persentase	Jlh	Persentase
1.	Dengan adanya <i>gadget</i> sebagai media belajar saya lebih mudah memahami pembelajaran dan menambah wawasan serta informasi pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dalam diri saya	32	71,1%	13	28,8%
2.	Penggunaan <i>gadget</i> sebagai media belajar membuat konsentrasi belajar saya terganggu pada saat pembelajaran berlangsung	26	55,5%	19	42,2%
3.	Dengan penggunaan <i>gadget</i> sebagai media belajar membuat aktivitas belajar saya meningkat sehingga saya mendapatkan hasil belajar yang baik di kelas	21	46,6%	24	53,3%

(Sumber : Observasi Awal)

Berdasarkan Tabel 1.1 pra penelitian yang dilakukan oleh penulis pada hari Sabtu, 03 Desember 2022 pukul 15.00 WIB yang bertempat di SMKS Bina Satria Medan, dapat dilihat bahwa siswa kelas XI MPLB terlihat bahwa penggunaan gadget sebagai media belajar siswa lebih mudah memahami pembelajaran dan menambah wawasan serta informasi pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dalam diri siswa dengan jumlah 71,1% atau sekitar 32 orang siswa. Namun, penggunaan gadget sebagai media belajar juga membuat aktivitas belajar belum optimal dikarenakan penggunaan gadget disalah gunakan dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar menurun, hal ini diperjelaskan dengan pra

penelitian diatas dengan jumlah persentase sekitar 46,6% atau 21 orang siswa yang menjawab.

Sumber belajar adalah bahan atau materi untuk menambah ilmu pengetahuan yang mengandung hal-hal baru bagi pelajar, seperti adanya gadget yang akan membantu para siswa dalam aktivitas belajarnya sehingga hasil belajar bisa tercapai dengan baik. Tetapi penggunaan gadget disalah artikan oleh para siswa dalam penggunaannya, sehingga membuat aktivitas belajar siswa menurun.

Tentunya untuk meraih hasil belajar yang maksimal, hal tersebut tidak terlepas dari yang namanya aktivitas belajar, karena tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas, karena tanpa adanya aktivitas maka proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Oleh karena itu, aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Menurut Thobroni (2016) berpendapat bahwa dalam belajar membutuhkan proses aktivitas baik jiwa maupun raga. Seperti: membaca, memperhatikan, bertanya, menyampaikan pendapat, berdiskusi, menyimpulkan, menyalin, bersemangat, menanggapi, mengingat dan sebagainya. Hal ini dilakukan supaya tercapai hasil dan tujuan belajar sesuai yang di harapkan.

Terkait dengan permasalahan aktivitas belajar diatas peneliti telah melakukan pra penelitian dengan menyebarkan kuesioner terkait aktivitas belajar siswa kepada 45 responden yaitu siswa kelas XI MPLB di SMKS Bina Satria Medan yang disesuaikan dengan indikator aktivitas belajar, berikut persentase jumlah responden pra penelitian dengan memberikan jawaban YA dan TIDAK.

**Tabel 1.2**  
**Kuesioner Pra Penelitian Variabel X<sub>2</sub> (Aktivitas Belajar)**

No.	Pernyataan	YA		TIDAK	
		Jlh	Persentase	Jlh	Persentase
1.	Memperhatikan pelajaran guru	21	46,7%	24	53,3%
2.	Mengajukan Pertanyaan	17	37,8%	28	62,2%
3.	Mendengarkan percakapan dalam diskusi kelompok	19	42,2%	26	57,8%
4.	Memecahkan masalah	16	35,5%	29	64,4%
5.	Menanggapi pertanyaan dalam diskusi kelompok	20	44,4%	25	55,6%
6.	Menghargai dan menerima pendapat dalam diskusi	23	51,1%	22	48,9%

(Sumber: Observasi Awal)

Berdasarkan Tabel 1.2 pra penelitian yang dilakukan oleh penulis di SMKS Bina Satria Medan, maka dapat disimpulkan bahwa dalam aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas belum maksimal. Terkait dengan permasalahan tersebut maka hal itu dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran teknologi perkantoran. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya aktivitas peserta didik dalam memperhatikan, mendengarkan, memecahkan masalah, memberi pertanyaan, menjawab pertanyaan, menanggapi serta menerima dan menghargai pendapat dalam diskusi.

Dari daftar kumpulan nilai siswa yang diperoleh, diketahui bahwa nilai beberapa siswa dalam mata pelajaran teknologi perkantoran kelas XI masih kurang memuaskan sesuai dengan kriteria minimal.

Adapun rincian nilai UTS pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas XI MPLB SMKS Bina Satria Medan sebagai berikut:

**Tabel 1.3**  
**Persentase UTS siswa kelas XI MPLB SMKS BINA SATRIA MEDAN**  
**Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran T.A 2022/2023**

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa Mencapai KKM		Siswa Tidak Mencapai KKM	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
XI MPLB 1	28	77	12	42,8%	16	57,1%
XI MPLB 2	28		11	39,2%	17	60,7%
XI MPLB 3	29		14	48,2%	15	51,7%
Jumlah	85		37	43,5%	48	56,4%
Rata-rata				43,5%		56,4%

*Sumber : DKN kelas XI MPLB SMKS BINA SATRIA MEDAN*

Berdasarkan tabel 1.3 diatas, dari jumlah keseluruhan siswa XI MPLB 1, XI MPLB 2, XI MPLB 3 pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran masih tergolong cukup rendah, terdapat beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dapat dilihat dari data yang disajikan pada kelas XI MPLB 1 yaitu sebesar 42,8 % siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau hanya 12 orang dari 28 orang siswa. Pada kelas XI MPLB 2 sebesar 39,2% siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau hanya 11 orang dari 28 orang siswa. Pada kelas XI MPLB 3 sebesar 48,2% siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau hanya 14 orang dari 29 orang siswa. Maka jelas bahwa hasil belajar siswa memang masih tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas XI MPLB di SMK Swasta Bina Satria Medan Tahun Ajaran 2022/2023 belum dapat menyerap dan menguasai materi pelajaran Teknologi Perkantoran secara optimal



Kemudian permasalahan yang peneliti amati selama observasi serta melaksanakan PLP II (Pengenalan Lapangan Persekolahan) di SMK Bina Satria Medan khususnya kelas XI MPLLB ternyata ada beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar kurang optimal, dari beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar yang paling dominan yaitu penggunaan gadget sebagai media belajar yang disalah gunakan oleh para siswa, sehingga menyebabkan rendahnya aktivitas belajar siswa terhadap penggunaan *gadget*. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya aktivitas peserta didik dalam bertanya saat pembelajaran berlangsung dan kurangnya aktivitas peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik. Keberadaan aktivitas dalam suatu pembelajaran sangatlah penting sekali. Untuk itu dalam rangka meningkatkan aktivitas terhadap penggunaan *gadget* dalam pembelajaran yang harus ditingkatkan dengan harapan, jika siswa menggunakan *gadget* sebagai media belajar dengan baik dan benar, besar kemungkinan siswa akan memperoleh ilmu pengetahuan yang lebih luas dan ter-update.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan *Gadget* sebagai Media Belajar dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas XI MPLB SMKS BINA SATRIA MEDAN T.A 2022/2023”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Siswa lebih tertarik menggunakan *gadget* untuk kepentingan di luar pembelajaran seperti menonton video, foto Selfi, membuka sosial media, bermain Games *online* dan membuat konten-konten video Tiktok, daripada mengakses informasi tentang materi pembelajaran.
2. Masih rendahnya aktivitas siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru saat pembelajaran berlangsung.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran masih tergolong rendah.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam peneliti ini adalah:

1. Penggunaan media belajar yang diteliti dibatasi pada penggunaan *gadget* sebagai media belajar
2. Aktivitas belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah proses belajar siswa untuk membangun pengetahuan dalam dirinya.
3. Hasil belajar siswa yang diteliti adalah hasil belajar siswa terhadap penggunaan *gadget* sebagai media belajar dan aktivitas belajar pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas XI MPLB.

#### 1.4 Rumusan Masalah

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

1. Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* sebagai media belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas XI MPLB di SMKS Bina Satria Medan T.A 2022/2023?
2. Apakah ada pengaruh aktivitas belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas XI MPLB di SMKS Bina Satria Medan T.A 2022/2023?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* sebagai media belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas XI MPLB di SMKS Bina Satria Medan T.A 2022/2023?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh penggunaan *gadget* sebagai media belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas XI MPLB di SMKS Bina Satria Medan T.A 2022/2023.

2. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh aktivitas belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas XI MPLB di SMKS Bina Satria Medan T.A 2022/2023.
3. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh penggunaan *gadget* sebagai media belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas XI MPLB di SMKS Bina Satria Medan T.A 2022/2023.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang baik untuk kalangan mahasiswa, masyarakat ataupun kalangan Pendidikan dan Lembaga, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Diharapkan melalui penelitian ini, peneliti dapat meningkatkan pengetahuan di bidang Pendidikan lebih baik lagi dari teori ataupun dari cara mengaplikasikan ke dalam kehidupan pribadi.

b. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini, bagi sekolah mampu sebagai bahan masukan kepada sekolah khususnya guru SMKS BINA SATRIA MEDAN tentang pengaruh penggunaan *gadget* sebagai media belajar terhadap 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 yang ingin melakukan penelitian sejenisnya.

