

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mengembangkan kekuatan keagamaan rohani, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan individu, masyarakat, pemerintah, dan negara. Menurut Abu Ahmadi, pendidikan adalah profesi yang menekankan keseriusan, tujuan, dan sistematisasi serta peka terhadap perubahan lingkungan siswa. Kemajuan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi sering dengan berkembangnya telah membawa pengaruh yang sangat besar dalam dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran disekolah.

Perkembangan teknologi informasi di era revolusi 4.0 yang serba canggih membuat perkembangan peningkatan laju penggunaan teknologi informasi. Hal ini dapat dirasakan dalam penggunaan teknologi yang dapat diakses secara cepat dan instan. Sebagaimana dalam perkembangan teknologi ini dapat membawa baik buruknya terhadap penggunaan teknologi tersebut. Perkembangan teknologi informasi telah membawa banyak perubahan dalam dunia pendidikan, hal ini dapat mempengaruhi kehidupan manusia baik dibidang ekonomi, sosial dan pendidikan. Berbagai informasi dapat di akses melalui internet secara bebas dan dengan mudah kita bisa berinteraksi dan

berkomunikasi. Tidak hanya informasi berbagai sarana hiburan juga dapat diakses antara lain Informasi dan game online.

Penggunaan istilah teknologi yang digandengkan dengan pendidikan merupakan suatu hal yang tepat dan wajar. Dimana dalam penggunaanya dapat mengakses materi pembelajaran melalui online, dengan kata lain memudahkan para peserta didik dalam mencari referensi terkait materi pembelajaran disekolah.

Berdasarkan data survei dari asosiasi penyedia jasa internet indonesia (APJII) pada tahun 2021, pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 196,7 juta orang atau sekitar 71,1% dari total populasi. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan teknologi informasi dan game online memiliki pengaruh ke generasi muda terkhususnya dalam minat belajar dan kebiasaan belajar siswa di sekolah.

Perkembangan teknologi di zaman sekarang tidak dapat dihindari lagi karena kemajuan teknologi akan terus berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi memberikan banyak kemudahan bagi semua aspek kehidupan manusia baik sosial, ekonomi, politik dan pendidikan. Teknologi informasi merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat melebihi bidang lainnya. Faktor penentunya adalah semakin mudahnya mengakses informasi ke seluruh dunia, dan informasi tersebut dapat diakses oleh siapa saja, dimana saja dan kapan saja.

Penggunaan teknologi dan game online dapat mempengaruhi minat belajar dan kebiasaan belajar hal ini dapat di lihat bahwa tingkat intensitas penggunaannya sehingga dapat berpengaruh serta merubah kebiasaan belajar siswa tersebut

Berdasarkan observasi yang saya lakukan selama PLP II di SMA Negeri 13 medan kondisi penggunaan teknologi informasi dan game online sangat aktif di lakukan dalam lingkungan sekolah. Adapun Sebagian siswa menggunakanteknologi informasi pada saat guru mengajar tidak sepenuhnya menggunakannya dalam mencari materi pembelajaran disekolah.

Tabel 1.1 Angket Penggunaan Teknologi Informasi Siswa Siswi Kelas XI SMA Negeri 13 Medan

No	Keterangan	Setuju(S)	Sering (S)	Kadang-Kadang (KD)	Tidak Pernah(TP)
1.	Saya menggunakan internet dalam mengerjakan atau mendiskusikan tugas mata pelajaran ekonomi Bersama teman	55%	30%	20%	5%
2.	Saya berbagi informasi terkait materi ekonomi kepada teman-teman melalui internet	11,1%	27,8%	47,2%	13,9%
3.	Saya mendapatkan banyak informasi melalui internet terkait materi pembelajaran ekonomi	22,2%	41,7%	33,3%	2,8%

Sumber: hasil observasi awal siswa kelas XI SMA Negeri 13 Medan

Berdasarkan hasil Tabel 1.1 diatas dapat dilihat observasi yang dilakukan pada 122siswa SMA Negeri 13 Medan dimana bahwa siswacendrung setuju dengan penggunaan teknologi informasi dapat mendukung siswa dalam mengerjakan pekerjaan rumah, sementara dalam arah penggunaan teknologi informasi siswa siswi SMA Negeri 13 Medan cendrung melakukan aktivitas yang tidak bermanfaat seperti scrooling media sosial, dan swafoto (*selfie*) dengan kata lain tidak mendukung dalam proses pembelajaran disekolah.

Permasalahan dalam penggunaan teknologi informasi di kalangan siswa merupakan masalah yang di hadapi oleh guru setiap tahunnya dimana guru harus dapat menyajikan materi pembelajaran kepada siswa. Mariana (2008:1) menyatakan bahwa teknologi informasi sebagai sarana yang dapat dipakai untuk menyampaikan proses pembelajaran.

Adapun hal yang dapat dilakukan dalam mengurangi dampak dari penggunaan teknologi yakni dengan melakukan melakukan pengawasan dan pengendalian terhadap penggunaan teknologi informasi dan game online pada siswa. Dengan cara ini, siswa dapat terhindar dari penggunaan yang berlebihan yang dapat memengaruhi minat belajar dan kebiasaan belajar mereka. Serta solusi yang dapat mengatasi rendahnya minat belajar siswa yakni dengan Pembatasan waktu penggunaan teknologi informasi dan game online, Sekolah dapat memberikan batasan waktu penggunaan teknologi informasi dan game online pada siswa, baik di sekolah maupun di rumah, agar siswa memiliki waktu yang cukup untuk belajar dan melakukan kegiatan lain yang positif.

Tabel 1.2
Angket Game Online

No	Keterangan	Setuju(S)	Sering (S)	Kadang-Kadang (KD)	Tidak Pernah (TP)
1.	Saya bermain game online Ketika saya selesai mengerjakan tugas ekonomi	11,1%	47,2%	30,6%	11,1%
2.	Saya bermain game online pada saat selesai pelajaran ekonomi	11,1%	27,8%	47,2%	13,9%
3.	Saya dapat mengatur waktu untuk belajar dan bermain game online	22,2%	41,7%	33,3%	2,8%

Sumber: hasil observasi awal siswa kelas XI SMA Negeri 13 Medan

Dan pada tabel 1.2 siswa melakukan aktivitas bermain game online setelah mengerjakan pekerjaan rumah seperti tugas-tugas pelajaran disekolah dan maupun sebelum belajar. penggunaan game online pada SMA Negeri 13 Medan sangatlah aktif baik di lingkungan sekolah maupun diluar sekolah hal ini dapat didukung dari observasi dan PLP II bahwa siswa- siswi di sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas wifi yang memadai, baik itu di waktu istirahat dan pada saat proses pembelajaran dilaksanakan. Menurut Lee, Chen, & Holin (2016) berpendapat bahwa bahwa anak yang kecanduan game mengalami performa akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu di depan layar monitor komputer atau handphone untuk bermain sehingga membuat prestasi menurun pada anak. Sedangkan menurut Seorang Profesor Psikologi Douglas A. Gentile menjelaskan research di Low State University bahwa kelamaan bermain game akan mengalami masalah pada konsentrasi pada belajar sehingga membuat nilai menjadi menurun.

Adapun hal yang dapat dilakukan dalam mengurangi dampak dari game online yakni dengan adanya pengawasan dan pengendalian oleh orang tua terhadap penggunaan teknologi informasi serta penggunaannya . Dengan cara ini, siswa dapat terhindar dari penggunaan yang berlebihan yang dapat memengaruhi minat belajar dan kebiasaan belajar siswa tersebut.

Tabel 1.3

Angket Minat Belajar

No	Keterangan	Setuju (S)	Sering (S)	Kadang-Kadang (KD)	Tidak Pernah (TP)
1.	Apakah anda membuat jadwal belajar dirumah dan menjalaninya setiap hari	30%	20%	50%	10%
2.	Anda mencatat pelajaran ekonomi Ketika pembelajaran selesai	25 %	35%	25%	15%
3.	Apakah anda dapat mengatur waktu seperti belajar bermain dan melakukan aktivitas lain	22,2%	41,7 %	33,3%	2,8%

Sumber: hasil observasi awal siswa kelas XI SMA Negeri 13 Medan

Berdasarkan observasi yang dapat saya lihat pada saat mengajar di kelas XI Mis Di SMA Negeri 13 Medan Siswa – siswi hanya beberapa saja yang menunjukkan ketertarikan dalam membahas materi pembelajaran dan kurang memanfaatkan waktu dalam mengulas materi yang dipelajari. Masalah minat belajar merupakan masalah yang sering dihadapi oleh siswa di berbagai tingkat pendidikan. Banyak siswa yang kurang bersemangat dalam belajar, sehingga kinerja akademik mereka tidak optimal.

Dari tabel 1.3 diatas menunjukan bahwa siswa – siswi di SMA Negeri 13 medan rendahnya minat belajar pada saat pembelajaran ekonomi. Adapun faktor yang menjadi penyebab maraknya penggunaan akan teknologi informasi dan game online oleh sebagian besar siswa- siswi di SMA Negeri 13 Medan yakni Kemudahan akses,Kebutuhan untuk terhubung Siswa sering menggunakan teknologi dan game online untuk terhubung dengan teman-teman mereka di dunia maya. Dan Hiburan dan kesenangan Game online menyediakan hiburan dan kesenangan bagi siswa, (Slameto, 2010). Minat belajar siswa juga dapat dipengaruhi oleh penggunaan teknologi informasi. sementara teknologi informasi dapat digunakan untuk mengakses berbagai jenis hiburan seperti film,musik, dan video game.

Tabel 1.4
Kebiasaan Belajar

No	Keterangan	Setuju (S)	Sering (S)	Kadang-Kadang (KD)	Tidak Pernah (TP)
1.	Saat pembelajaran dimulai saya berusaha konsentrasi dengan baik	21,1%	20,2 %	35%	22%
2.	Saya menanyakan materi ekonomi yang belum saya pahami pada guru	15%	27,8 %	47,2%	10%
3.	Saya tidak berbicara dengan teman-teman pada saat guru menjelaskan materi pelajaran ekonomi	35,5%	40,5 %	15%	5%

Sumber: hasil observasi awal siswa kelas XI SMA Negeri 13 Medan

Dan tabel 1.4 dapat dilihat bahwa kebiasaan belajar dapat berubah bersamaan dengan minat belajar yang diakibatkan oleh penggunaan teknologi informasi dan kecanduan game online sehingga membawa perubahan kebiasaan belajar siswa secara tidak langsung. Menurut Higard dan Bower (dalam Dalyono, 2015: 209) belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, di mana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atas dasar kecendrungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat.

Berdasarkan penjelasan hasil table diatas dapat diketahui Penggunaan teknologi informasi dan game online akan mengurangi aktivitas positive yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Siswa cenderung mengalami ketergantungan pada aktivitas game, akan mempengaruhi minat belajar sehingga mereka akan malas untuk belajar.

Dari pernyataan angket diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi informasi dan game online tidak sepenuhnya menggunakan dan memanfaatkannya dengan baik dan benar. Hal ini dapat didukung dengan adanya fasilitas wifi di sekolah tersebut, sehingga dari beberapa penggunaan dari teknologi tersebut melalui gadget (*Smartphone*) oleh siswa siswi di SMA Negeri 13 Medan.

Adapun hal yang dapat dilakukan dalam mengurangi dampak dari penggunaan teknologi dan game online yakni dengan melakukan pengawasan dan pengendalian terhadap penggunaan teknologi informasi dan game online pada siswa. Dengan cara ini, siswa dapat terhindar dari penggunaan yang berlebihan yang dapat memengaruhi minat belajar dan kebiasaan belajar mereka. Serta solusi yang dapat mengatasi rendahnya minat belajar siswa yakni dengan Pembatasan waktu penggunaan teknologi informasi dan game online: Sekolah dapat memberikan batasan waktu penggunaan teknologi informasi dan game online pada siswa, baik di sekolah maupun di rumah, agar siswa memiliki waktu yang cukup untuk belajar dan melakukan kegiatan lain yang positif.

Perkembangan Teknologi informasi diharapkan dapat menstimulus minat belajar siswa, baik aspek kognitif, dan psikomotorik di era revolusi 4.0 Menurut peneliti yang dilakukan Mukodin pada tahun 2004 fasilitas internet sendiri yang sering digunakan adalah 88% email, 84% world wide web, 79% chatting, 68% downloading file, 18% usenet newsgroup dan game online sebesar 16% salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu game online (Ameliya, 2008).

Melalui penggunaan teknologi informasi yang memadai, sehingga siswa dapat mengakses segala macam bentuk informasi untuk memenuhi kebutuhan ilmu dan mengerjakan tanggungjawabnya, tetapi pemanfaatan internet sering disalahgunakan untuk hal yang tidak berguna yang tidak ada kaitannya untuk menunjang pembelajaran, seperti mengakses media sosial dan bermain game online.

Secara umum game online merupakan jenis permainan yang dimainkan melalui suatu perangkat seperti komputer atau smartphone yang terhubung dengan jaringan internet.

Game online ini juga melibatkan banyak pemain sekaligus berinteraksi antara pemain satu dengan yang lainnya dalam waktu yang bersamaan. Sebuah studi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia pada tahun 2019 menunjukkan bahwa hanya 34% siswa SMA yang memperoleh nilai rata-rata di atas 7, sedangkan 28,4% siswa memperoleh nilai rata-rata di bawah 6. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat tantangan dalam meningkatkan minat belajar dan prestasi akademik di kalangan siswa SMA.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan teknologi informasi dan game online terhadap minat belajar dengan kebiasaan belajar sebagai variabel intervening pada siswa SMA Negeri 13 Medan. Hasil dari penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang dampak penggunaan teknologi informasi dan game online terhadap belajar siswa, sehingga dapat memberikan rekomendasi untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi dan game online yang dapat meningkatkan minat belajar dan kebiasaan belajar siswa.

Adapun solusi yang dapat mengatasi rendahnya minat belajar siswa yakni dengan Pembatasan waktu penggunaan teknologi informasi dan game online: Sekolah dapat memberikan batasan waktu penggunaan teknologi informasi dan

melakukan Peningkatan pengawasan dan pengendalian terhadap penggunaan teknologi informasi dan game online pada siswa. Penggunaan teknologi informasi dan game online dapat memberikan dampak positif maupun negatif pada minat belajar siswa di SMA Negeri 13 Medan. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknologi informasi dan game online terhadap minat belajar siswa di SMA Negeri 13 Medan

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, adapun identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan teknologi informasi pada siswa-siswi SMA Negeri 13 Medan tidak sepenuhnya dimanfaatkan sepenuhnya untuk keperluan pembelajaran
2. Pengaruh penggunaan teknologi informasi dan game online pada saat proses pembelajaran mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar dan mengurangi minat belajar mereka.
3. Minat yang ada pada diri siswa SMA Negeri 13 Medan tergolong masih rendah hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa pada saat belajar
4. Siswa yang terlalu sering menggunakan teknologi informasi dan game online cenderung memiliki kebiasaan belajar yang tidak teratur, sehingga mempengaruhi kebiasaan belajar mereka.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, dapat diketahui banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar . melihat berdasarkan masalah yang ada, perlu adanya pembatasan masalah. Untuk memperjelas permasalahan yang diteliti , agar lebih fokus dan terarah , penelitian ini dibatasi maka yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Penggunaan teknologi informasi yang tidak memanfaatkan untukkeperluan pembelajaran di SMA Negeri 13 Medan TA. 2022/2023
2. Bagaimana Pengunaan game online yang diteliti adalah pengguna game online dikalangan siswa pada saat jam pembelajaran di SMA Negeri 13Medan TA. 2022/2023
3. Bagaimana Penggunaan teknologi informasi dan game online mempengaruhi minat belajar siswa SMA Negeri 13 Medan TA. 2022/2023
4. Bagaimana intensitas penggunaan teknologi informasi dapat merubah kebiasaan belajar siswa SMA Negeri 13 Medan TA. 2022/2023

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Pembatas masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah Ada Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi terhadap kebiasaan belajar ekonomi siswa kelas XI Mis Sma Negeri 13 Medan Tahun ajaran 2022/2023?
2. Apakah ada pengaruh game online terhadap kebiasaan belajar ekonomi siswa kelas XI Mis Sma Negeri 13 Medan Tahun ajaran 2022/2023?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan teknologi informasi terhadap minat belajar ekonomi siswa kelas XI Mis Sma Negeri 13 Medan Tahun ajaran 2022/2023?
4. Apakah ada pengaruh game online terhadap minat belajar ekonomi siswa kelas XI Mis SMA Negeri 13 Medan Tahun ajaran 2022/2023 ?
5. Apakah ada pengaruh kebiasaan belajar terhadap minat belajar ekonomi siswa kelas XI Mis SMA Negeri 13 Medan Tahun ajaran 2022/2023 ?
6. Apakah ada pengaruh penggunaan teknologi informasi dan game online terhadap minat belajar siswa kelas XI Mis SMA Negeri 13 Medan Tahun ajaran 2022/2023 dengan kebiasaan belajar sebagai variable intervening?
7. Apakah ada pengaruh game online terhadap minat belajar ekonomi siswa kelas XI Mis SMA Negeri 13 Medan Tahun ajaran 2022/2023 dengan kebiasaan belajar sebagai variable intervening?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah Diatas, maka tujuan dilakukan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah pengaruh penggunaan teknologi informasi berpengaruh positif terhadap kebiasaan belajar ekonomi siswa kelas XI Mis Sma Negeri 13 Medan TA 2022/2023
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan game online berpengaruh positif terhadap kebiasaan belajar ekonomi siswa kelas XI Mis Sma Negeri 13 Medan TA 2022/2023
3. Untuk mengetahui apakah penggunaan teknologi informasi berpengaruh positif terhadap minat belajar ekonomi siswa kelas XI Mis Sma Negeri 13 Medan TA 2022/2023
4. Untuk mengetahui apakah game online berpengaruh positif terhadap minat belajar ekonomi siswa kelas XI Mis di SMA Negeri 13 Medan TA 2022/2023
5. Untuk mengetahui apakah kebiasaan belajar berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa kelas XI Mis di Sma Negeri 13 Medan TA 2022/2023
6. Untuk mengetahui apakah penggunaan teknologi informasi berpengaruh positif terhadap minat belajar melalui kebiasaan belajar siswa kelas XI Mis SMA Negeri 13 Medan TA 2022/2023
7. Untuk mengetahui apakah game online berpengaruh positif terhadap minat belajar dengan kebiasaan belajar siswa kelas XI Mis SMA Negeri 13 Medan TA 2022/2023

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi penulis dan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Berdasarkan tujuan penelitian yang ada diatas, maka manfaatnya ialah yaitu:

1. Manfaat teoritis

- a) Untuk menambah referensi terhadap kajian terkait dengan pengaruh penggunaan teknologi dan minat belajar siswa
- b) Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukandi masa yang akan datang.



2 Manfaat praktis

Manfaat secara praktis dalam penelitian ini adalah memberikan masukan kepada pihak-pihak yang terkait dalam pelaksanaan pendidikan yaitu sebagai berikut:

- a) Manfaat untuk sekolah, meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan perkembangan teknologi
- b) Manfaat untuk guru, agar lebih memberikan perhatian kepada siswa mengingat pengaruh game online dan dampak lingkungan sosial game center terhadap minat belajar siswa.
- c) Manfaat untuk peneliti, menjadi bahan pelajaran dan memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

