

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan instrumen vital dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan masyarakat, terutama di negara berkembang seperti Indonesia. Sebagai sektor krusial, pendidikan berperan penting dalam mengimbangi perkembangan yang semakin pesat. Pendidikan bermutu tidak hanya membekali generasi muda dengan keterampilan dan pengetahuan, tetapi juga menanamkan budi pekerti, etika, dan kemampuan untuk memberikan pengaruh positif dalam berbagai bidang. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Bab II Pasal 3, menegaskan fungsi pendidikan nasional dalam mengembangkan kemampuan, membentuk watak, dan membangun peradaban bangsa yang bermartabat. Tujuannya adalah mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, pemerintah telah menginisiasi berbagai perbaikan, mencakup revisi kurikulum, peningkatan kualitas SDM, dan penyediaan sarana prasarana yang memadai (Kemendikbud, 2013). Namun, efektivitas upaya ini sangat bergantung pada dukungan kolaboratif dari berbagai pihak, termasuk guru, orang tua murid, dan masyarakat. Salah satu aspek krusial dalam peningkatan mutu pendidikan adalah pengembangan kompetensi guru melalui pelatihan dan pengembangan profesional (Mulyasa, 2011). Dalam konteks pendidikan kejuruan, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memainkan peran

strategis dalam mempersiapkan peserta didik untuk memasuki dunia kerja sesuai dengan kompetensi keahlian yang dipelajari. Hal ini dibuktikan dengan tingginya penyerapan lulusan SMK dalam memenuhi kebutuhan tenaga kerja industri. SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, sebagai salah satu lembaga pendidikan formal tingkat menengah, berupaya mewujudkan tujuan ini dengan memadukan peningkatan kualitas pendidikan dan pengembangan keterampilan praktis yang sesuai dengan kebutuhan industri.

Kurikulum Merdeka saat ini bertujuan untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa dan mengatasi learning loss yang dialami oleh banyak peserta didik. Kurikulum ini difokuskan pada pemulihan pembelajaran dengan sejumlah perubahan signifikan dibandingkan Kurikulum 2013, termasuk penerapan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dan fleksibilitas dalam pengaturan Jam Pelajaran (JP) per tahun. Selain itu, perubahan perangkat pembelajaran mencakup penggantian Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dengan Capaian Pembelajaran (CP), serta penggunaan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Modul Ajar yang disusun oleh guru (Barlian, et al, 2023).

Dalam konteks SMK, khususnya di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, mata pelajaran K3LH (Keselamatan, Kesehatan Kerja, dan Lingkungan Hidup) dan Budaya Kerja Industri memainkan peran vital dalam mempersiapkan siswa untuk memasuki dunia kerja. K3LH tidak hanya mencakup aspek keselamatan dan kesehatan dalam lingkungan kerja, tetapi juga menekankan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan hidup. Materi ini sangat krusial mengingat tingginya risiko kecelakaan kerja di industri dan semakin pentingnya kesadaran lingkungan dalam

praktik industri modern. Sementara itu, Budaya Kerja Industri memperkenalkan siswa pada etika, nilai-nilai, dan praktik kerja yang berlaku di dunia industri. Penguasaan kedua aspek ini sangat penting untuk memastikan lulusan SMK tidak hanya kompeten secara teknis, tetapi juga memahami dan dapat mengimplementasikan standar keselamatan dan etika kerja yang berlaku secara global.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, khususnya pada program keahlian teknik pemesinan, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran K3LH dan Budaya Kerja Industri, tergolong baik pada dua tahun ajaran terakhir.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa Pada 2 Tahun Terakhir

Tahun ajaran	Nilai	Jumlah siswa	Persentase (%)	Tuntas/Tidak Tuntas
2022/2023	95-100	6	9,23	Tuntas
	85-95	12	18,46	Tuntas
	75-85	28	43,08	Tuntas
	<75	19	29,23	Tidak Tuntas
Jumlah		65	100	
2023/2024	95-100	9	13,64	Tuntas
	85-95	13	19,70	Tuntas
	75-85	27	40,91	Tuntas
	<75	17	25,75	Tidak Tuntas
Jumlah		66	100	

(Sumber: SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan)

Dari tabel 1. Berdasarkan data hasil belajar siswa pada tahun ajaran 2022/2023, sebanyak 29,23% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Sementara itu, 43,08% siswa memiliki nilai dalam rentang 75–85, 18,46% siswa memperoleh nilai 85–95, dan hanya 9,23% siswa yang mencapai nilai tertinggi (95–100). Pada tahun ajaran 2023/2024, persentase siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM mengalami

penurunan menjadi 25,75%. Sementara itu, jumlah siswa dengan nilai 75–85 sedikit menurun menjadi 40,91%, namun terjadi peningkatan pada kategori nilai lebih tinggi, di mana 19,70% siswa memperoleh nilai 85–95, dan 13,64% siswa mencapai nilai 95–100. Meskipun terjadi peningkatan dalam distribusi nilai yang lebih baik, masih terdapat sekelompok siswa yang mengalami kesulitan dalam mencapai standar kompetensi yang ditetapkan. Hal ini menimbulkan pertanyaan mengenai faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar mereka, termasuk efektivitas metode pembelajaran yang digunakan serta peran teknologi dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, khususnya dalam mata pelajaran dasar-dasar teknik mesin elemen K3LH dan Budaya Kerja Industri, masih terdapat tantangan dalam penerapan pembelajaran yang berbasis praktik. Keterbatasan sarana dan prasarana menjadi salah satu faktor yang menghambat optimalisasi pembelajaran, terutama dalam memberikan pengalaman simulasi yang sesuai dengan standar industri. Dalam menghadapi tantangan ini, pemanfaatan teknologi, khususnya *gadget*, dapat menjadi solusi inovatif. Dengan akses ke sumber belajar digital, simulasi interaktif, dan materi berbasis industri, siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka secara lebih efektif. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa elemen K3LH dan Budaya Kerja Industri. Menurut Winarno (2009), *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang berarti alat elektronik kecil dengan fungsi khusus dan fitur terbaru yang terus berkembang, menawarkan teknologi baru yang dapat mempermudah kehidupan

masyarakat. *Gadget* merupakan perangkat elektronik dengan berbagai fitur seperti kamera, telepon, *SMS*, *Bluetooth*, permainan, *MP3*, serta akses Internet dan *Wi-Fi*.

Fitur tersebut bisa memudahkan proses pembelajaran siswa. Salah satu fitur penting dalam kegiatan sehari-hari siswa adalah data seluler dan *Wi-Fi*, karena dengan adanya fitur ini, siswa dapat dengan mudah terhubung ke internet dan mengakses blog atau jurnal online yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Menurut Prakoso (2013), *gadget* adalah perangkat teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, sering kali dianggap sebagai inovasi atau barang baru. *Gadget* biasanya diartikan sebagai perangkat yang lebih canggih atau didesain lebih pintar dibandingkan teknologi yang ada pada saat ditemukan.

Kehadiran *gadget* dapat mendatangkan pengaruh positif dan negatif. Penggunaan *gadget* akan memberikan dampak positif jika siswa mampu menggunakannya dengan bijak, misalnya untuk mencari informasi terbaru. *Gadget* juga bisa dimanfaatkan untuk menambah pengetahuan yang nantinya akan sangat berguna dalam diskusi kelas dan membantu siswa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Menurut Sundusiyah (2012), dampak positif dari perkembangan teknologi informasi dalam pendidikan adalah informasi yang diperlukan menjadi lebih cepat dan mudah diakses untuk keperluan pendidikan. Selain itu, inovasi dalam pembelajaran semakin maju dengan adanya e-learning yang mempermudah proses pendidikan.

Penggunaan *gadget* dapat berdampak negatif jika siswa tidak bisa menggunakannya dengan bijak, seperti ketika banyak siswa menggunakan *gadget* di tengah-tengah pembelajaran untuk menghilangkan kebosanan dengan membuka

media sosial yang tidak terkait dengan materi pembelajaran, seperti bermain *game* dan lainnya. Akibatnya, materi yang sedang diajarkan oleh guru mungkin tidak terserap dengan baik oleh siswa tersebut.

Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran K3LH dan Budaya Kerja Industri juga sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. Siswa dapat melakukan penelitian mandiri, mengakses sumber-sumber terpercaya, dan bahkan berkolaborasi secara virtual dengan siswa dari sekolah lain atau praktisi industri. Namun, keberhasilan pendekatan ini bergantung pada beberapa faktor kritis: pertama, kemampuan sekolah untuk menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai; kedua, keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum K3LH dan Budaya Kerja Industri, dan ketiga, pengembangan literasi digital siswa untuk memastikan mereka dapat memanfaatkan *gadget* secara efektif dan bertanggung jawab dalam konteks pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TPM Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Mesin Di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan". Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif bagaimana penggunaan *gadget* mempengaruhi hasil belajar siswa dan memberikan rekomendasi untuk optimalisasi penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang timbul, anantara lain:

1. Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran belum terintegrasi secara optimal dan masih berpotensi menimbulkan dampak negatif akibat kurangnya literasi digital siswa?
2. Apa saja faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas penggunaan *gadget* pada mata pelajaran dasar-dasar teknik mesin?
3. Apakah Intensitas dan cara penggunaan *gadget* berhubungan dengan peningkatan atau penurunan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar teknik mesin?

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah mutlak dilakukan dalam setiap penelitian, agar penelitian terarah dan juga untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas. Maka yang menjadi Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas X Teknik Pemesinan (TPM) pada mata pelajaran dasar-dasar teknik mesin elemen K3LH (Kesehatan Dan Keselamatan Kerja Serta Lingkungan Hidup) dan Budaya Kerja Industri di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan pada Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Penggunaan *gadget* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, dan hanya pada kelas eksperimen yang berjumlah 33 siswa.
3. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan *gadget* yang diawasi guru selama

proses pembelajaran, di mana siswa tidak diperbolehkan membuka aplikasi selain yang digunakan untuk pembelajaran, dan diberikan sanksi jika melanggar aturan tersebut.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah diatas maka peneliti memutuskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Terdapat Pengaruh Yang Signifikan Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TPM Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Mesin Dalam Elemen K3LH Dan Budaya Kerja Industri Di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas X Teknik Pemesinan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Mesin di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
2. Menganalisis sejauh mana intensitas dan cara penggunaan *gadget* berkontribusi terhadap peningkatan atau penurunan hasil belajar siswa.
3. Mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran teknik mesin.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam merancang kebijakan penggunaan *gadget* serta meningkatkan strategi pembelajaran yang

lebih efektif untuk mendukung hasil belajar siswa.

2. Bagi Pendidik, hasil penelitian ini dapat membantu pendidik dalam merancang metode pembelajaran yang lebih efektif dengan mempertimbangkan dampak penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti, Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih lanjut tentang pengaruh penggunaan *gadget* dalam dunia pendidikan.

