BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu. Tidak seorang pun manusia yang dapat hidup secara sempurna tanpa melalui proses pendidikan. Pendidikan yang dialami manusia bersifat kompleks dan berlangsung seumur hidup. 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. Dan sekolah merupakan sarana untuk melaksanakan pendidikan. Kegiatan di sekolah tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar dimana siswa dan guru saling berinteraksi. Dalam interaksi itu diharapkan anak didik lebih aktif dan kreatif dibandingkan guru.

Dunia pendidikan kini 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. 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 dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan

kreativitas siswa agar prestasi belajar siswa meningkat. Dengan tersedianya fasilitas yang lengkap atau layanan yang ada pada gadget maka diharapkan para siswa mampu menggunakan gadget untuk mencari informasi-informasi khususnya yang berhubungan dengan mata pelajaran yang telah ataupun yang belum diajarkan. Gadget merupakan alat yang baik sebagai wadah untuk menyampaikan informasi dari berbagai sumber. Teknologi gadget diharapkan dapat menjadi media belajar yang baik untuk membantu siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat mendukung proses komunikasi interaktif antara guru dan siswa menjadi lebih menarik. Dalam hal penggunaan gadget sebagai media belajar siswa juga dituntut untuk menjadi kreatif. Karena pada dasarnya penggunaan gadget memerlukan kreativitas untuk menggunakannya.

Kreativitas merupakan suatu usaha setiap individu untuk mengindentifikasi masalah, berpikir dengan menggunakan kebijakan yang ada pada diri mereka. Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Siswa yang kreatif adalah siswa yang penuh dengan keterbukaan terhadap segala sumber yang dimilikinya, mengolah sumber tersebut untuk mencari alternatif. Siswa yang kreatif mampu mengambil keputusan yang bijak, mampu melahirkan banyak gagasan-gagasan yang baru. Siswa yang kreatif adalah siswa yang dapat berinteraksi dengan lingkungan dimana ia berada, mampu

mengembangkan talenta yang dimilikinya dan belajar menggunakan kemampuan sendiri secara optimal.

Dalam upaya meningkatkan kualitas belajar, siswa diharapkan mampu membangun gagasan-gagasan baru maupun karya nyata, menemukan hal-hal yang luar biasa dibalik 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 mereka secara utuh dan optimal.

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah melakukan aktifitas belajar. Prestasi belajar dalam hal ini mencakup wawasan, kemampuan dan keterampilan siswa dalam berbagai bidang studi. Setiap siswa dituntut untuk lebih kreatif dalam belajar sehingga kegiatan belajar yang dilakukan siswa dapat berhasil. Dengan demikian berarti semakin kreatif siswa dalam belajar, akan membuka wawasan baginya untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Dalam hal penggunaan gadget sebagai media belajar, pada umumnya media pembelajaran yang tersedia di SMK Swasta Bersama Berastagi sudah baik. Dimana 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. Siswa lebih suka menggunakan gadget untuk hal-hal seperti menonton video, foto

selfie, sosial media dan bermain *game online* dan tidak jarang siswa membuka jejaring sosial pada jam pelajaran sedang berlangsung. Dan hal tersebut membuat konsentrasi siswa menjadi terbagi pada saat jam pelajaran sehingga berdampak buruk pada prestasi 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.*

Nilai siswa di SMK Swasta Bersama Berastagi diketahui sebanyak 23,6% atau sebanyak 18 siswa masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), seperti yang tertera pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1

Persentasi Ketuntasan Nilai Siswa Kelas XI AP SMK Swasta Bersama Berastagi

Kelas	**Jumlah Siswa**	**KKM**	**Siswa Tidak Lulus Mata Pelajaran Kearsipan**	**Persentase ketidak lulusan**
XI AP	36 orang	75	18 Orang	23,6 %

Jika siswa lebih aktif menggunakan gadget sebagai media belajar, diharapkan jumlah siswa yang belum memenuhi nilai (KKM) akan turun.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik mengadakan penelitian yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan *Gadget* Sebagai Media Belajar dan Kreativitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kearsipan di SMK Swasta Bersama Berastagi T.P 2015/2016"**.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Bagaimana pemanfaatan gadget sebagai media belajar dan kreativitas siswa ?
2. Bagaimana pentingnya kreativitas dalam belajar ?
3. Bagaimana cara mengembangkan kreativitas belajar siswa ?
4. Bagaimana meningkatkan prestasi belajar siswa ?
5. Apakah ada pengaruh penggunaan gadget sebagai media belajar dan kreativitas siswa dengan prestasi belajar siswa?

1.3. Pembatasan Masalah

Penulis membatasi masalah yang diteliti yakni sebagai berikut:

1. Masalah yang diteliti adalah mengenai pengaruh penggunaan gadget sebagai media belajar dan kreativitas siswa.
2. Prestasi belajar yang diteliti adalah prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kearsipan di SMK Swasta Bersama Berastagi T.P 2015/2016.

1.4. Perumusan Masalah

Dari pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah ada pengaruh penggunaan gadget sebagai media belajar terhadap prestasi belajar kearsipan siswa di SMK Swasta Bersama Berastagi T.P 2015/2016?
2. Apakah ada pengaruh kreativitas siswa terhadap prestasi belajar kearsipan siswa di SMK Swasta Bersama Berastagi T.P 2015/2016?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan gadget sebagai media belajar dan kreativitas siswa terhadap prestasi belajar kearsipan siswa di SMK Swasta Bersama Berastagi T.P 2015/2016?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh:

1. Penggunaan gadget sebagai media belajar terhadap prestasi belajar kearsipan siswa di SMK Swasta Bersama Berastagi T.P 2015/2016.
2. Kreativitas siswa terhadap prestasi belajar kearsipan siswa di SMK Swasta Bersama Berastagi T.P 2015/2016.
3. Penggunaan gadget sebagai media belajar dan kreativitas siswa terhadap prestasi belajar kearsipan siswa di SMK Swasta Bersama Berastagi T.P 2015/2016.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut ;

1. Menambah pengetahuan dan wawasan penulis dalam penelitian lapangan tentang pengaruh penggunaan gadget sebagai media belajar dan kreativitas siswa terhadap prestasi belajar kearsipan.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru tentang arti pentingnya penggunaan gadget sebagai media belajar dan kreativitas siswa dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.
3. Sebagai bahan kepustakaan atau refrensi bagi peneliti yang bermaksud mengadakan penelitian pada permasalahan yang sama atau berhubungan dengan permasalahan yang ditelitinya.