

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha manusia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan baik secara formal maupun non formal di dalam suatu proses yang dapat membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan yang dihadapi. Pendidikan di Indonesia pada saat ini mengalami perubahan paradigma pembelajaran, hal ini disebabkan karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat di era globalisasi ini. Hal tersebut menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) guna mencerdaskan kehidupan bangsa, terutama para siswa dalam meraih keberhasilan dalam belajar (Yaumil, 2019).

Belajar itu sendiri merupakan suatu proses manusia untuk mencapai kompetensi, keterampilan dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Selain itu belajar juga merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman, dengan demikian belajar dapat membawa perubahan bagi seorang pelajar atau siswa. Dengan perubahan-perubahan tersebut, tentunya siswa juga akan terbantu dalam memperoleh hasil belajar yang baik (Baharudin dan Wahyuni, 2018).

Dalam hal ini hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Salah satu cerminan kualitas pendidikan di sekolah adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa di sekolah tersebut. Proses belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal (Daryanto, 2018).

Keberhasilan seseorang dalam proses belajar salah satunya ditentukan oleh faktor individu yang ada didalam diri siswa itu sendiri. Dimana kemandirian belajar siswa termasuk dalam keberhasilan belajar seorang siswa. Kemandirian belajar adalah belajar secara mandiri, tidak menggantungkan diri pada orang lain, dapat menentukan cara belajar yang efektif, mampu melaksanakan tugas-tugas belajar dengan baik dan mampu untuk melakukan aktivitas belajar secara mandiri, siswa dituntut untuk memiliki keaktifan dan inisiatif sendiri dalam belajar (Purwanto, 2019).

Kemandirian belajar online adalah kegiatan belajar yang memberikan keleluasaan kepada siswa untuk dapat memilih dan menciptakan sendiri waktu dan cara belajar yang disukai dimana guru hanya bisa memantau secara online kegiatan belajar siswa maupun tugas-tugas siswa bukan seperti pembelajaran yang biasanya yang dilakukan konvensional didalam kelas.

Kemajuan internet mempengaruhi hampir setiap kegiatan operasional di organisasi masyarakat. Fenomena tersebut menyentuh dunia pendidikan dan pelatihan dengan lahirnya *E-Learning*. *E-Learning* adalah suatu sistem dan

konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Salah satu alat penunjang penggunaan internet adalah gadget (Suriadhi, 2019).

Gadget merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan, sehingga gadget (*smartphone*) bukan hanya sekadar alat komunikasi, Zaman sekarang sudah menjadi tren atau gaya hidup (Rozalia, 2020).

Intensitas penggunaan gadget adalah tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu yang didasari rasa senang dalam kegiatan yang dilakukan (Yuniar, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi sekaligus ketua Prodi Jasa Boga SMK Negeri 1 Beringin beliau mengatakan beberapa siswa yang kurang memiliki kemandirian dalam belajar secara online, kurang mampu memanagemen waktu dengan baik selama pembelajaran online berlangsung. Disamping itu siswa kurang memiliki kemampuan inisiatif dalam membuat jadwal belajar dengan baik, hal ini dikatakan karena saat guru memberikan tugas dirumah sebagian siswa tidak tepat waktu dalam mengumpulkan tugas dan bahkan dan ada juga siswa yang meniru tugas temannya. Ini juga membuktikan rasa tanggung jawab dalam diri siswa dalam mengerjakan tugas masih kurang. Dari sikap para siswa tersebut terlihat bahwa mereka kurang memiliki kemandirian yang seharusnya mereka miliki khususnya pada saat menyelesaikan tugas. Beliau juga mengatakan bahwa sebagian siswa kurang memanfaatkan media ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) untuk menambah referensi dan wawasan siswa tentang duniakebogaan terkhusus sebagai referensi pada mata pelajaran

Boga Dasar, kurangnya keinginan siswa untuk belajar sehingga nilai belajar siswa rendah dan sebagian belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dilihat dari nilai mata pelajaran Boga Dasar Ajaran 2019/2020, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75. Dari kelas yang siswanya berjumlah 32 orang siswa, siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 37,50 persen sedangkan siswa yang memperoleh nilai tidak tuntas sebanyak 62,50 persen. Berdasarkan data tersebut nilai akademik yang diperoleh siswa merupakan gambaran pengetahuan, dan pemahaman yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dan Kemandirian Belajar Online Dengan Hasil Belajar Boga Dasar Siswa Di SMK Negeri 1 Beringin”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, penulisan mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pengetahuan siswa tentang mata pelajaran Boga Dasar.
2. Kurangnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Boga Dasar.
3. Kurangnya kemandirian belajar online pada siswa.
4. Siswa mengikuti pembelajaran secara online menggunakan gadget.
5. Proses belajar mengajar pada mata pelajaran Boga Dasar di SMK Negeri 1 Beringin menggunakan pembelajaran daring atau *online*.
6. Belum adanya kontrol terhadap intensitas penggunaan gadget pada siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Intensitas penggunaan gadget dibatasi pada Frekuensi, Lama waktu, Perhatian penuh, dan Emosi.
2. Kemandirian siswa dalam belajar online dibatasi pada Rasa percaya diri ketika mengikuti kelas online, Tanggung jawab ketika mengikuti kelas online, Inisiatif ketika mengikuti kelas online, Aktifitas belajar ketika mengikuti kelas online, Kreatif ketika mengikuti kelas online.
3. Hasil belajar boga dasar di batasi pada dokumentasi hasil belajar boga dasar selama satu semester yaitu semester ganjil tahun ajaran 2020/2021.
4. Subjek penelitain dibatasi pada siswa kelas X jasa boga SMK Negeri 1 Beringin.

1.4 Perumusan Masalah

Adapun yang menjadi perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana intensitas penggunaan gadget siswa?
2. Bagaimana kemandirian belajar online siswa?
3. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Boga Dasar?
4. Bagaimana hubungan intensitas penggunaan gadget siswa dengan hasil belajar Boga Dasar?
5. Bagaimana hubungan kemandirian belajar online siswa dengan hasil belajar Boga Dasar?
6. Bagaimana hubungan intensitas penggunaan gadget siswa dan kemandirian belajar online siswa dengan hasil belajar Boga Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis :

1. Intensitas penggunaan gadget siswa.
2. Kemandirian belajar online siswa.
3. Hasil belajar siswa pada pelajaran Boga Dasar.
4. Hubungan intensitas penggunaan gadget siswa dengan hasil belajar Boga Dasar.
5. Hubungan kemandirian belajar online siswa dengan hasil belajar Boga Dasar.
6. Hubungan intensitas penggunaan gadget siswa dan kemandirian belajar online siswa dengan hasil belajar Boga Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa sebagai evaluasi diri untuk bisa lebih baik lagi dalam mengikuti pelajaran agar mencapai hasil yang memuaskan. Sebagai bahan masukan dan evaluasi pembenahan dalam proses pembelajaran. Selain itu dapat juga sebagai bahan untuk memberikan informasi bagi mahasiswa yang ingin mengadakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

Character Building
UNIVERSITY