

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pandemi Covid-19 menjadi kendala bagi semua kalangan di dunia dan ini juga merupakan krisis kesehatan bagi manusia. Dalam dunia pendidikan, pandemi Covid-19 juga memberikan dampak yang luar biasa. Banyak sekolah di dunia ditutup untuk menghentikan penyebaran Covid-19, Indonesia yang menjadi negara kedua tertinggi penyebaran Covid-19 dengan lonjakan di atas 1000. Indonesia menduduki posisi 31 dari 40 negara dengan jumlah kasus terbanyak di dunia. (Tribunnews.com, 2020). Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwa Indonesia dalam keadaan kritis kesehatan sehingga perlu adanya solusi yang tepat untuk menghentikan penyebaran covid-19, sehingga kegiatan dapat berjalan dengan normal kembali terutama bagi dunia pendidikan.

Dampak covid-19 terhadap dunia pendidikan sangat besar dan dirasakan oleh berbagai pihak terutama guru, kepala sekolah, peserta didik dan orang tua. Akibat penyebaran Covid-19 yang tinggi di Indonesia, universitas dan perguruan tinggi lainnya ditutup tidak terkecuali dengan sekolah. Dengan dilakukannya penutupan sekolah, maka pemerintah mengambil langkah agar proses pembelajaran tidak tertinggal dan peserta didik tetap menerima hak untuk mendapatkan ilmu. Maka dari itu keputusan pemerintah selanjutnya yaitu proses pembelajaran tetap berlangsung tapi tidak dengan tatap muka melainkan dengan online, (Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, No 4 Tahun 2020). Oleh karena itu, guru di

tuntut untuk merombak kembali rencana pembelajaran dengan metode daring, metode pembelajaran juga harus efektif sehingga proses pengajaran berjalan efektif dan ilmu dapat tersampaikan.

Kemajuan teknologi saat ini sangat berkembang pesat, yang ditandai dengan munculnya berbagai macam alat-alat elektronik salah satunya adalah *gadget*. Menurut Prakoso (2013), gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* juga telah dilengkapi dengan berbagai macam aplikasi dan salah satu aplikasi yang paling berperan dalam aktivitas siswa sehari-hari yaitu data seluler dan wifi karena dengan adanya aplikasi-aplikasi tersebut siswa dapat dengan mudah terhubung dengan internet dan dapat membuka sumber belajar ekonomi atau sosial media yang berhubungan dengan mata pelajaran ekonomi.

Peserta didik yang banyak menggunakan gadget dalam proses pembelajarannya terutama pada saat proses diskusi di dalam kelas. Gadget juga dapat mempermudah siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru (Rahmawati, 2020). Selain itu, di dalam gadget juga tersedia situs sosial media seperti *Zoom, Google Meet, Google Classroom, Webex, Whatsapp, facebook, twitter dan instagram*. Dengan begitu maka *gadget* dapat digunakan sebagai media belajar siswa (Hindriani, 2020).

Tabel 1. 1 Kepemilikan *Gadget* Kelas XI IPS SMA N 1 Lae Parira

Kelas	Jumlah siswa	Memiliki <i>Gadget</i>	% Rata-rata	Tidak memiliki <i>Gadget</i>	% Rata-rata
XI IPS 1	32	31	97%	1	3%
XI IPS 2	32	30	94%	2	6%
XI IPS 3	33	31	94%	2	6%
TOTAL	97	92	95%	5	5%

Sumber: *Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lae Parira*

SMA Negeri 1 Lae Parira adalah Sekolah Menengah Atas yang berada di Kabupaten Dairi. Kenyataannya bahwa siswa masih belum mampu memaksimalkan penggunaan *gadget* sebagai media belajar. Dari data yang menunjukkan ada 95% siswa yang memiliki *gadget* dan 5% siswa yang tidak memiliki *gadget*. Dari hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Lae Parira pada tabel 1.2 bahwa siswa yang menggunakan *gadget* hanya menggunakan media sosial untuk lebih eksis dalam dunia maya dibandingkan menggunakan *gadget* menjadi media belajar untuk mendukung pembelajaran yang ada.

Tabel 1. 2 Hasil Observasi awal mengenai penggunaan *gadget* sebagai media belajar

NO	Pernyataan	Jumlah Siswa	
		Ya	Tidak
1	Saya mempunyai <i>gadget</i>	20	-
2	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk <i>Google Classroom</i>	20	-
3	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk membuat grup <i>Facebook</i> atau <i>Whatsapp</i> grup daring	20	-
4	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mengumpulkan tugas yang diberikan guru	15	5
5	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain sosial media sekaligus media belajar saya	18	2
6	Dengan menggunakan <i>gadget</i> saya menemukan ide ide menarik	15	5
7	Saya menggunakan <i>gadget</i> sebagai media informasi saya	18	2
8	Saya bersemangat mengerjakan tugas dengan menggunakan <i>gadget</i>	17	3
9	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk kepentingan belajar	20	-
10	Saya menggunakan <i>gadget</i> untuk menambah pengetahuan saya melalui <i>Google, Youtube, Google Classroom, Whatsapp</i>	18	2

Sumber: Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lae Parira

Berdasarkan data dari tabel 1.2 diperoleh sebanyak 20 responden yang saya observasi semuanya memiliki *gadget* dan keseluruhannya menggunakan *gadget* tersebut digunakan sebagai media belajar. Ada beberapa aplikasi yang digunakan dalam *gadget* seperti *Google Classroom* dan *Whatsapp grup* sebagai media belajar. *Gadget* digunakan untuk kepentingan belajar dan juga dapat menambah pengetahuan siswa melalui *Google, Youtube, Google Classroom, Whatsapp*. Dengan menggunakan *gadget* siswa atau responden dapat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu. *Gadget* juga membantu siswa untuk mendapatkan ide-ide menarik dan juga mendapat informasi dari beberapa sumber lainnya.

Menurut Hindriani (2020) rendahnya hasil belajar dalam pembelajaran Ekonomi, disebabkan oleh beberapa faktor yang dapat dilihat dari sikap siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memberikan media atau alat yang lebih efektif agar siswa dapat memaksimalkan hasil belajar mata pelajaran ekonomi dengan *gadget* sebagai media belajar dengan menggunakan *Google Classroom*, *Group Whatsapp*, dan lain-lain (Rachmawati, 2017).

Kreativitas belajar menunjukkan kemampuan kreasi murid dalam mengerjakan sesuatu hal, panjang akal, mampu mengerjakan sesuatu dengan bahan ataupun peralatan yang minim, bertanggungjawab dan cenderung menjadi inspirasi sekaligus idola bagi orang lain. Murid yang kreatif dalam belajar (Kreativitas tinggi) akan semakin menyadarkan dirinya akan tanggungjawab terhadap studinya sehingga akan meningkatkan hasil belajar yang sedang dijalaninya (Devi Dwi Ristianti, 2016).

Secara universal anak mempunyai tingkat kreativitas yang berbeda-beda, ada yang sudah mempunyai tingkat kreativitas yang tinggi namun ada juga yang masih rendah. Kreativitas siswa mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam mengoptimalkan keberhasilan pembelajaran. Kreativitas sebagai 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 (Kusmijati, 2014).

Kreativitas juga menuntut siswa agar menemukan dan mengkonstruksi sendiri sehingga akan mendorong siswa berkreativitas menemukan konsep-konsep

atau ide-ide baru dalam mata pelajaran Ekonomi yang belum pernah diketahui sebelumnya. Selain itu juga memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa untuk dapat menggunakan kemampuan bernalarnya dan membiasakan untuk senantiasa berpikir kreatif. Oleh karena itu sudah seharusnya guru menempatkan kreativitas sebagai salah satu tujuan pembelajaran (Hindriani, 2020).

Tabel 1. 3 Hasil Observasi awal mengenai kreativitas belajar siswa

NO	Pernyataan	Jumlah Siswa	
		Ya	Tidak
1	Ketika kelas online berlangsung, saya selalu aktif	5	15
2	Saya lebih suka bertanya kepada guru dibandingkan kepada teman saya	7	13
3	Saya sering mengabaikan perintah guru atau tugas dari guru	10	10
4	Saya berusaha memperbaiki tugas dari guru jika ada kesalahan	14	6
5	Saya tertarik dengan pembelajaran <i>online</i>	10	0
6	Saya mengumpulkan tugas tepat waktu	12	8
7	Saya sangat antusias dengan pembelajaran <i>online</i>	10	10
8	Saya memahami pembelajaran secara <i>online</i>	8	12
9	Saya mendengarkan dan menonton video penjelasan guru mengenai materi ekonomi kelas XI yang dikirim guru di grup <i>Whatsapp</i>	15	5
10	Saya selalu menyumbangkan ide dalam kerja kelompok maupun diskusi	7	13

Sumber: Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lae Parira

Dari hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 1 Lae Parira pada tabel 1.4 diperoleh dari 20 responden atau siswa. Dari observasi saya dapat melihat bahwa semua siswa selalu aktif dan antusias saat belajar *online* berlangsung dan juga siswa banyak bertanya jika mereka tidak mengerti materi yang diajarkan. Siswa memahami pembelajaran saat sedang berlangsung dan juga siswa selalu

mengumpulkan tugas dengan tepat waktu. Apabila siswa melakukan kesalahan dalam tugas yang dikerjakan maka siswa akan memperbaiki tugas tersebut. Siswa selalu menonton video yang dikirim guru dalam grup *whatsapp* dan juga siswa selalu menyumbangkan ide ide dalam diskusi berlangsung.

Dari data tabel 1.3 peneliti dapat menyimpulkan bahwa di kelas XI IPS SMA N 1 Lae Parira terdapat sekitar 45% siswa yang kreatif dan juga ada sekitar 55% siswa yang kurang kreatif. Kreativitas dapat diukur dari hasil belajar siswa dan juga apakah siswa lebih aktif atau lebih pasif seperti sering bertanya dan mengemukakan pendapat dalam belajar mengajar sedang berlangsung di kelas secara online (Hindriani, 2020).

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari sekolah tersebut memperlihatkan bahwa hasil belajar Ekonomi di SMA N 1 Lae Parira tergolong rendah. Dari Daftar Kumpulan Nilai (DKN) yang peneliti peroleh, pada nilai mata Pelajaran Ekonomi semester ganjil T.A 2020/2021 sebagai berikut:

Tabel 1. 4 Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi
Kelas XI SMA N 1 Lae Parira

Kelas	Jumlah siswa	KKM	Jumlah siswa yang memperoleh ≥ 75 KKM		% Rata-rata UH	Jumlah siswa yang memperoleh < 75 KKM		% Rata-rata UH
			UH 1	UH 2		UH 1	UH 2	
XI IPS 1	32	75	15	11	40%	17	21	60%
XI IPS 2	32	75	16	13	45%	16	19	55%
XI IPS 3	33	75	13	16	43%	20	17	57%
TOTAL	97		44	40	43%	53	57	57%

Sumber: DKN Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lae Parira

Fenomena yang terjadi dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas XI IPS tersebut diatas. Hasil belajar siswa masih kurang baik, karena Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) nilai Mata pelajaran Ekonomi Kelas XI adalah 75. Dimana yang lulus di kelas XI IPS 1 adalah sebesar 40% dan yang tidak lulus sebesar 60%. Di kelas XI IPS 2 yang lulus sebesar 45% dan yang tidak lulus sebesar 55%. Dan yang lulus di kelas XI IPS 3 sebesar 43% dan yang tidak lulus sebesar 57%. Adanya pengaruh Penggunaan *gadget* serta tidak adanya kreativitas siswa dalam belajar dan melemahkan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran. Dengan kata lain Pengaruh *gadget* dan kreativitas belajar ini akan berdampak terhadap hasil belajar yang akan dicapai siswa.

Berdasarkan hal yang diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Gadget sebagai Media Belajar dan Kreativitas Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Lae Perira TP 2020/2021”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi inentifikasi masalah adalah:

1. Kurang maksimalnya penggunaan *gadget* karena ada sebagian kecil siswa tidak menggunakan *gadget* sebagai media belajar.
2. Adanya dampak negatif dari penggunaan *gadget* seperti menurunnya konsentrasi belajar sehingga hasil belajar menurun.

3. Dengan adanya *gadget* siswa dapat menggunakannya dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
4. Ada beberapa siswa yang tidak aktif saat belajar sedang berlangsung.
5. Rendahnya kreativitas belajar siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lae parira.
6. Hasil belajar siswa mata pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Lae Parira belum maksimal hal ini ditunjukkan dengan masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat lebih terfokus, maka masalah perlu dibatasi.

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian:

1. Penggunaan *Gadget* pada saat proses belajar mengajar.
2. Peningkatan Kreativitas dalam belajar.
3. Hasil belajar siswa yang diteliti ialah Hasil belajar siswa terhadap Penggunaan *gadget* dan kreativitas belajar siswa pada siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Lae Parira.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka dapat disimpulkan Rumusan Masalahnya yaitu:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa pada siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Lae Parira?

2. Apakah ada pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Lae Parira?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Lae Parira?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka dapat disimpulkan Tujuan Penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap hasil belajar siswa pada siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Lae Parira.
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Lae Parira.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan *Gadget* dan Kreativitas Belajar terhadap hasil belajar siswa pada siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Lae Parira.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk menambah pengetahuan, pemahaman serta wawasan baru kepada peneliti terkait dengan penggunaan *Gadget* dan kreativitas belajar dalam meningkatkan Hasil Belajar.

- b. Sebagai bahan masukan kepada pihak sekolah atau pendidik untuk dapat melihat pengaruh penggunaan *Gadget* dan kreativitas belajar dalam meningkatkan Hasil Belajar sebagai pertimbangan untuk menentukan tindakan yang tepat.
 - c. Sebagai bahan masukan dan referensi kepada pembaca maupun kepada para peneliti selanjutnya dengan variable yang lebih banyak.
2. Manfaat Praktis
- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi yang ada dan dapat digunakan oleh semua pihak yang membutuhkan sesuai dengan prosedur yang berlaku.
 - b. Sebagai bahan acuan atau perbandingan bagi peneliti yang lain, jika ingin meneliti objek yang sama, namun tentu saja dari sudut pandang yang berbeda atau menambah variabel baru.