

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan salah satu tujuan negara Indonesia yang tertuang dalam pembukaan UUD 1945. Tujuan ini dapat diwujudkan melalui pendidikan. Pendidikan sendiri dapat diartikan sebagai proses peningkatan dan pengembangan kualitas sumber daya manusia melalui kegiatan mengajar, mendidik, dan melatih. Melalui pendidikan, diharapkan dapat menciptakan manusia yang cerdas, kreatif, terampil, berkualitas, berkarakter, berakhlak mulia, dan berdaya saing.

Membahas pendidikan tentunya tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan inti dalam proses pendidikan yang dilakukan di sekolah oleh guru dan siswa. Arwansyah & Wahyuni (2019) menyampaikan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mengetahui sesuatu yang sebelumnya tidak diketahui sehingga kemampuan berpikir siswa meningkat dan kelak menjadi manusia yang berkualitas.

Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Safitri & Pujiastuti (2020) mendefinisikan hasil belajar sebagai pencapaian yang diperoleh seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran. Apabila hasil belajarnya baik, maka seorang siswa dapat dikatakan berhasil dalam usaha belajarnya. Sebagaimana yang disampaikan oleh Siagian dkk (2020) bahwa “Hasil belajar merupakan cerminan dari usaha belajar. Semakin baik usaha belajarnya,

maka semakin baik pula hasil yang diraih”. Namun tidak selamanya siswa selalu memperoleh hasil belajar yang baik, sebagaimana yang disampaikan Safitri & Pujiastuti (2020) bahwa tidak jarang siswa mendapatkan nilai yang rendah sehingga perlu diperbaiki agar hasil belajar siswa sesuai dengan harapan dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai.

Berdasarkan dokumentasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS pada saat observasi awal di SMA Negeri 21 Medan, diketahui bahwa masih banyak siswa kelas XI IPS yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dimana KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran ekonomi adalah 75.

Tabel 1.1 Daftar Jumlah Siswa yang Lulus dan Tidak Lulus dalam Mengikuti Ulangan Harian Ekonomi pada bulan Februari 2023

| Kelas | Jumlah Siswa | Lulus KKM | Persentase (%) | Tidak Lulus KKM | Persentase (%) | KKM |
|--------------|--------------|-----------|----------------|-----------------|----------------|-----|
| XI IPS 1 | 35 | 16 | 46% | 19 | 54% | 75 |
| XI IPS 2 | 33 | 3 | 9% | 30 | 91% | |
| XI IPS 3 | 33 | 7 | 21% | 26 | 79% | |
| XI IPS 4 | 34 | 5 | 15% | 29 | 85% | |
| TOTAL | 135 | 31 | 23% | 104 | 77% | |

Sumber: Daftar Nilai Guru Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 21 Medan

Dari tabel di atas terlihat bahwa belum semua siswa dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari total keseluruhan siswa kelas XI IPS yaitu 135 siswa, hanya sekitar 23% atau 31 siswa yang nilainya mencapai KKM, sedangkan sekitar 77% atau 104 siswa belum mencapai KKM. Di kelas XI IPS 1 yang belum mencapai KKM sekitar 54% atau 19 orang. Di kelas XI IPS 2 yang belum mencapai KKM sekitar 91% atau 30 orang. Di kelas XI IPS 3 yang belum mencapai KKM

sekitar 79% atau 26 orang. Sedangkan di kelas XI IPS 4 yang belum mencapai KKM sekitar 85% atau 29 orang.

Rendahnya hasil belajar tersebut tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Slameto (2021), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Raudhatul dkk (2019) menjelaskan bahwa faktor internal terdiri dari faktor jasmaniah seperti kesehatan serta cacat tubuh dan faktor psikologis misalnya tingkat kecerdasan, sikap, bakat, minat, kedisiplinan, kemandirian belajar, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari faktor sosial yaitu guru, teman kelas, orang tua, masyarakat, serta teman sepermainan, dan faktor non-sosial meliputi gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga dan letaknya, metode mengajar, kurikulum, alat dan media pembelajaran, dan keadaan cuaca.

Ada banyak faktor yang diduga dapat mempengaruhi hasil belajar. Namun, dalam penelitian ini peneliti akan mengkaji faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa berupa kemandirian belajar dan faktor eksternal berupa penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Adapun pemilihan kedua variabel tersebut didasarkan pada permasalahan yang ditemukan peneliti saat melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) II serta hasil wawancara dengan ibu Mariana selaku Guru Mata Pelajaran Ekonomi kelas XI yang dilaksanakan pada tanggal 16 Februari 2023.

Saat proses pembelajaran ekonomi berlangsung, siswa tidak produktif. Siswa kurang tertarik dengan pelajaran ekonomi dan beranggapan bahwa ekonomi merupakan mata pelajaran yang sulit sehingga malas untuk belajar ekonomi. Ketika

diberi pertanyaan, sering kali mereka hanya diam dan mengatakan bahwa mereka belum paham terhadap materi yang disampaikan. Namun, ketika diberi kesempatan untuk bertanya tidak ada yang mengajukan diri. Karena tidak memahami materi dengan baik, maka saat mengerjakan tugas mereka tidak mampu menyelesaikannya sendiri tanpa bantuan teman-temannya. Selain itu, sering kali kedatangan siswa yang menggunakan *Smartphone* saat pembelajaran ekonomi tanpa disuruh oleh guru. Mereka lebih memilih bermain *smartphone* daripada belajar. Mereka lebih suka bermain *game*, *chattingan*, dan mengakses media sosial daripada memperhatikan, mendengarkan, dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru.

Kemandirian belajar merupakan faktor internal (dari dalam diri siswa) yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Sebagaimana disampaikan oleh Widiyanti dkk (2020) bahwa “Tanpa kesadaran, kemauan, dan keterlibatan siswa, maka proses belajar tidak akan berhasil”. Oleh karena itu, siswa perlu memiliki kesadaran dan kemauan dari dalam dirinya sendiri untuk belajar tanpa adanya paksaan atau pengaruh dari luar.

Menurut N. Dewi dkk (2020) kemandirian belajar adalah sikap belajar seseorang dimana orang tersebut secara aktif memberikan kontribusi dalam proses belajar dan tidak bergantung pada orang lain. Menurut Srikandi & Ihyani (2018), kemandirian belajar dapat pula diartikan sebagai kemauan dan kepercayaan diri siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar.

Budaya mandiri memang belum begitu berkembang di kalangan siswa, mereka beranggapan bahwa guru adalah satu-satunya sumber belajar. Sehingga ketika guru terlambat masuk kelas atau berhalangan hadir, siswa lebih memilih untuk tidur,

bermain, dan mengobrol daripada membaca buku atau menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, sikap belajar mandiri perlu dikembangkan dalam diri siswa. Dengan kemandirian belajar, siswa akan dapat mencapai tujuan pembelajaran, mampu menguasai materi pelajaran, mengerjakan tugas, dan memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 21 Medan, diketahui bahwa tingkat kemandirian belajar siswa di sekolah tersebut masih rendah. Hal ini sesuai dengan hasil observasi awal peneliti dengan cara wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi dan menyebar angket kepada siswa kelas XI IPS sebanyak 34 siswa.

Tabel 1. 2 Observasi Awal Kemandirian Belajar Siswa

| No. | Pernyataan | Ya | Persentase (%) | Tidak | Persentase (%) |
|-----|--|----|----------------|-------|----------------|
| 1 | Dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, terkadang saya meniru pekerjaan teman | 31 | 91% | 3 | 9% |
| 2 | Saya mencoba mengerjakan soal-soal latihan di buku tanpa diminta oleh guru | 11 | 32% | 23 | 68% |
| 3 | Sepulang sekolah, saya akan mengulang materi ekonomi yang sudah diajarkan oleh guru sebelumnya | 6 | 18% | 28 | 82% |

Sumber: angket observasi awal

Berdasarkan jawaban angket yang diperoleh, terlihat bahwa masih banyak siswa yang bergantung pada teman dalam mengerjakan tugas. Mereka juga hanya belajar ketika disuruh atau ketika ada tugas dan ulangan saja. Mereka tidak mencoba mengerjakan soal-soal latihan di buku maupun mengulang materi pelajaran di rumah. Sebagaimana yang disampaikan oleh Ibu Mariana selaku Guru

Mata Pelajaran Ekonomi, dimana menurut beliau kemandirian belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 21 Medan masih rendah. Selama proses pembelajaran ekonomi berlangsung, siswa kurang aktif dalam hal bertanya maupun mengemukakan pendapat. Ketika guru menjelaskan, hanya sedikit siswa yang benar-benar mendengarkan. Saat ujian atau ulangan harian, masih banyak siswa yang bekerja sama untuk mengerjakan soal yang diberikan. Begitu pula dalam mengerjakan tugas harian maupun pekerjaan rumah (PR), kebanyakan siswa meniru pekerjaan temannya. Hal ini terlihat dari banyaknya jawaban yang serupa antara satu siswa dengan siswa yang lain.

Kajian yang mengaitkan antara kemandirian belajar dengan hasil belajar telah banyak diteliti sebelumnya. Secara teori kemandirian belajar memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Sebagaimana disampaikan oleh Hartini & Sumardi (2018) bahwa kemandirian belajar menekankan pada kegiatan belajar yang bertanggung jawab sehingga dapat tercapai hasil belajar yang tinggi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Faizah & Subroto (2021), G. A. Dewi & Murniasih (2020), dan Purba & Afrila (2020) bahwa kemandirian belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Namun ternyata hasil penelitian tersebut bertentangan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nisa & Fitrayati (2022) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara kemandirian belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Adanya inkonsistensi atau kesenjangan dari hasil penelitian tersebut tentunya menjadi

kajian menarik untuk mengungkap lebih jauh kaitan kemandirian belajar dengan hasil belajar siswa.

Selain kemandirian belajar, variabel yang kerap dikaitkan dengan hasil belajar adalah media pembelajaran. Fikri & Samino (2019), mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa. Sedangkan menurut Mariana dkk (2021), media pembelajaran merupakan sarana yang mendorong terjadinya kegiatan pembelajaran dengan cara merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, dan keterampilan.

Seiring dengan kemajuan zaman, teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) juga mengalami perkembangan yang sangat pesat. Salah satu perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi yang populer adalah kemunculan *smartphone*. Menurut Fikri & Samino (2019), *smartphone* merupakan perangkat seluler yang memiliki sistem seperti komputer dengan ukuran yang lebih praktis. Hampir semua kalangan memiliki dan menggunakan *smartphone*, termasuk siswa dan guru.

Sebagian orang memandang *smartphone* hanya dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan untuk hiburan semata, misalnya *chatting*, bermain *game*, mengakses sosial media, mendengarkan musik, dan menonton video. Padahal sebenarnya *smartphone* juga dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan, baik dalam perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran, maupun mengevaluasi pembelajaran. Sebagaimana yang disampaikan oleh Fikri & Samino (2019) bahwa

saat ini *smartphone* tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi saja, tetapi juga digunakan dalam kegiatan belajar sebagai media pembelajaran.

Arwansyah & Wahyuni (2019) menyampaikan bahwa siswa dapat menggunakan *smartphone* sebagai media belajar untuk mencari informasi atau mengakses hal-hal lain yang diperlukan untuk menambah pengetahuan dan memperdalam pemahamannya terhadap pelajaran. Melalui *smartphone*, siswa dapat memperoleh informasi tentang sekolah atau pelajaran serta berdiskusi dan belajar bersama dengan temannya tanpa bertemu langsung. Dengan *smartphone*, semua orang bisa belajar tanpa dibatasi oleh jarak, ruang dan waktu.

Penggunaan *smartphone* dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap siswa. Penggunaan *smartphone* untuk hal-hal positif dan berkaitan dengan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagaimana yang disampaikan oleh Arwansyah & Wahyuni (2019) bahwa *smartphone* dapat berguna untuk tujuan pembelajaran.

Meski begitu, *smartphone* juga bisa berdampak negatif bagi siswa jika tidak digunakan dengan benar. Misalnya menghilangkan konsentrasi saat belajar karena terlalu sering menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*, menonton hiburan, dan mengakses media sosial hingga lupa dengan waktu belajar. Sebagaimana yang disampaikan oleh Arwansyah & Wahyuni (2019) bahwa banyak siswa menggunakan *smartphone* untuk hal-hal yang tidak bermanfaat dan tidak berkaitan dengan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan *smartphone* oleh siswa

mebutuhkan pengawasan dari guru dan orang tua sehingga pemanfaatan *smartphone* untuk hal yang positif dapat dioptimalkan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran ekonomi yaitu Ibu Mariana, diperoleh informasi bahwasanya masih banyak siswa yang belum memanfaatkan *smartphone* dengan baik, misalnya sebagai media untuk mempelajari mata pelajaran ekonomi. Dimana siswa diizinkan untuk membawa *smartphone* ke sekolah dan diperbolehkan menggunakannya saat pembelajaran ekonomi berlangsung, misalnya untuk mencari data APBN. Akan tetapi, pada kenyataannya mereka membawa *smartphone* ke sekolah bukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah melainkan untuk hal-hal lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan hasil angket yang disebar kepada 34 siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 21 Medan sebagai berikut.

Tabel 1. 3 Observasi Awal Penggunaan *Smartphone*

| No. | Pernyataan | Ya | Persentase (%) | Tidak | Persentase (%) |
|-----|--|----|----------------|-------|----------------|
| 1 | Saya membawa <i>smartphone</i> ke sekolah untuk mendukung kegiatan pembelajaran | 4 | 12% | 30 | 88% |
| 2 | Saya lebih mengutamakan menggunakan <i>smartphone</i> untuk belajar dibandingkan untuk bermain <i>game</i> | 10 | 29% | 24 | 71% |
| 3 | Saat mengerjakan soal ujian atau ulangan, terkadang saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk mencari jawaban | 24 | 71% | 10 | 29% |

Sumber: angket observasi awal

Dari hasil observasi di atas terlihat bahwa siswa menggunakan *smartphone* lebih banyak untuk mengakses hal-hal lain daripada untuk mencari dan membaca

materi ekonomi. Sebagaimana yang disampaikan oleh guru mata pelajaran ekonomi, bahwa beliau sering mendapati siswa membuka situs lain ketika diminta untuk mencari materi ekonomi menggunakan *smartphone*. Mereka juga lebih mengutamakan bermain *game* daripada menggunakan *smartphone* untuk belajar. Siswa menjadi lupa waktu ketika menggunakan *smartphone* dan membuat mereka lupa akan kewajiban utamanya sebagai seorang pelajar yaitu belajar. Selain itu, sebagian besar siswa pernah menggunakan *smartphone* mencari jawaban saat ujian atau ulangan harian. Tentunya ini bukan hal yang positif, karena artinya siswa berbuat curang.

Kajian yang mengaitkan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran dengan hasil belajar telah banyak diteliti sebelumnya. Secara teori penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Syifana & Haryono (2021), Dini (2018), dan Arahab dkk (2022) yang menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Namun sebaliknya, Lestari & Effendi (2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Adanya inkonsistensi atau kesenjangan dari hasil penelitian tersebut tentunya menjadi kajian menarik untuk mengungkap lebih jauh kaitan penggunaan *smartphone* sebagai media belajar terhadap hasil belajar siswa.

Berbagai pendapat ahli dan hasil penelitian empiris mengaitkan antara kemandirian belajar dan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar. Namun, dari berbagai hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa masih terjadi kesenjangan (*research gap*). Mempertimbangkan permasalahan hasil belajar ekonomi, kemandirian belajar, dan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran yang ditemukan pada saat observasi awal, maka masalah hasil belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya menjadi semakin menarik untuk dikaji lebih lanjut dalam sebuah rangkaian penelitian.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti paparkan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar ekonomi siswa yang terlihat dari banyaknya siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Siswa tidak aktif dalam bertanya maupun mengemukakan pendapat.
3. Siswa bergantung pada temannya dalam menyelesaikan tugas.
4. Siswa hanya belajar ketika disuruh atau ketika ada tugas dan ulangan.
5. Siswa menjadi lupa waktu ketika menggunakan *smartphone* dan membuat mereka lupa akan kewajiban utamanya sebagai seorang pelajar yaitu belajar.
6. Siswa menggunakan *smartphone* untuk hal-hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.
7. Siswa menggunakan *smartphone* untuk mencari jawaban pada saat ujian atau ulangan harian.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang peneliti paparkan di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas sehingga masalah yang dikaji dalam penelitian ini lebih terfokus dan terarah. Peneliti membatasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut.

1. Kemandirian belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemauan dan kemampuan siswa untuk mempelajari mata pelajaran ekonomi secara mandiri tanpa bergantung pada orang lain sehingga siswa akan lebih percaya diri, aktif, disiplin, dan bertanggung jawab dalam belajarnya, pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 21 Medan Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Penggunaan *smartphone* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan *smartphone* sebagai media untuk mempelajari mata pelajaran ekonomi, misalnya untuk mencari sumber belajar ekonomi (*e-book*, video, aplikasi), mencari jawaban tugas ekonomi, berdiskusi *online*, dan membaca informasi atau berita ekonomi, pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 21 Medan Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif yang dilihat berdasarkan data dokumentasi nilai ulangan harian siswa kelas XI IPS SMA Negeri 21 Medan Tahun Ajaran 2022/2023 pada mata pelajaran ekonomi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang peneliti paparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah kemandirian belajar berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 21 Medan?
2. Apakah penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 21 Medan?
3. Apakah kemandirian belajar dan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 21 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang peneliti paparkan di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 21 Medan.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 21 Medan.
3. Untuk mengetahui pengaruh kemandirian belajar dan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 21 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan masalah hasil belajar siswa, kemandirian belajar, dan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran.
2. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi dan penunjang penelitian sejenis yang dilakukan sebelum dan sesudahnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan kemandirian belajarnya dan menggunakan *smartphone* untuk mendukung proses pembelajaran sehingga tercapai hasil belajar yang optimal.
2. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan sumber informasi mengenai pentingnya kemandirian belajar dan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi universitas, penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan sumbangan pemikiran bagi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan dan melengkapi referensi bacaan di perpustakaan UNIMED.
4. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi serta bahan pertimbangan dan pengembangan untuk melakukan penelitian sejenis.