

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Konsep masyarakat yang berpusat pada manusia (*human - centered*) dan berbasis teknologi (*technology based*) yang dikembangkan oleh Jepang (*Society 5.0*). Konsep ini hadir dengan harapan menjawab masalah revolusi industri 4.0 dan untuk mengintegrasikan dunia maya dan dunia nyata dengan bantuan teknologi seperti AI, robot, IoT dan lainnya dalam melayani kebutuhan manusia sehingga warga masyarakat dapat merasa nyaman dan menikmati hidup. Konsep *Society 5.0* merupakan penyempurnaan dari konsep-konsep sebelumnya. Jika kita lihat mulai dari *Society 1.0* manusia berada dalam era berburu dan mengenal tulisan, di *Society 2.0* di mana manusia masuk pada era pertanian yang mulai mengenal bercocok tanam. Lalu *Society 3.0* adalah era industri di mana manusia mulai menggunakan mesin untuk menunjang aktivitas sehari-hari, setelah itu hadirlah *Society 4.0* yaitu manusia dengan mengakses dan membagikan informasi melalui internet. Dan *Society 5.0* adalah era di mana semua teknologi menjadi bagian dari manusia itu sendiri. Nilai dan gaya hidup baru yang diciptakan melalui perkembangan teknologi dapat meminimalisir adanya kesenjangan pada manusia dan masalah ekonomi pada kemudian hari.

Di samping itu, pendidikan dipandang sebagai cara yang tepat dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas dengan tujuan tercapainya pembangunan nasional. Karena seperti yang kita tahu bahwa pendidikan

merupakan upaya yang sangat penting untuk arah kemajuan suatu negara. Pendidikan tidak hanya sekedar untuk mencerdaskan bangsa di bidang akademik, namun dapat membentuk karakter dan kepribadian sehingga menjadi generasi yang cerdas dan berakhlak mulia.

Dapat dilihat dalam UU No.20 Tahun 2003 Pasal 1 butir 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyatakan bahwa:

" Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual, keagamaan, pendidikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara."

Dalam proses pendidikan perlu adanya tempat untuk melaksanakan pembelajaran yaitu sekolah. Sekolah merupakan lembaga formal sebagai tempat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Salah satunya adalah SMK Negeri 6 Medan. SMK Negeri 6 Medan merupakan salah satu SMK yang memberikan pembelajaran tentang penataan produk dan selalu berupaya sebisa mungkin melaksanakan fungsi SMK dengan sebaik-baiknya. Selain itu, dalam proses pembelajaran terdapat indikator yang mengukur keberhasilan yaitu prestasi. Prestasi belajar merupakan penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu.

Berikut ini data ketuntasan nilai (Prestasi Belajar) oleh siswa dalam mata pelajaran penataan produk.

Tabel 1.1
Data Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 6 Medan

No	Nilai Siswa	Kategori	Jumlah Siswa	KKM (Kriteria Ketuntasan Nilai)
1	70 - 75	Cukup	40	70
2	76 – 80	Cukup	19	
3	81 - 85	Baik	3	

Sumber : *Tata Usaha SMK N 6 Medan*

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SMK Negeri 6 Medan dengan guru bidang studi penataan produk, semua siswa kelas XI bisnis daring dan pemasaran lulus pelajaran penataan produk. Hal ini dibuktikan dari hasil nilai yang diperoleh siswa yang mencapai target KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan penataan produk yang dilakukan di sekolah memadai dan data observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwasanya siswa hanya berfokus pada nilai saja dalam mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Di samping itu, bekal dari pendidikan dan pengetahuan penataan produk, ada faktor lain yang mempengaruhi prestasi belajar adalah pendidikan karakter.

Dalam Masmur Musliah (2011:54), Ringkasan dari beberapa penemuan penting mengenai hal ini diterbitkan oleh sebuah bulletin, *Character Educator* yang diterbitkan oleh *Character Education Partnership*. Dalam sebuah bulatan

tersebut diuraikan bahwa hasil studi Dr. Marvin Berkowitz dari *University Missouri- It Lovis* menunjukkan peningkatan motivasi siswa sekolah dalam meraih prestasi akademik pada sekolah – sekolah yang menerapkan pendidikan karakter. Kelas – kelas yang secara komprehensif terlibat dalam pendidikan karakter menunjukkan penurunan drastic pada perilaku negative siswa yang dapat menghambat keberhasilan akademik. Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek teori pengetahuan (*Cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru bidang studi penataan produk adalah pada saat prose belajar mengajar berlangsung masih adanya siswa yang kurang memperhatikan guru tersebut. dan ketika diberi tugas siswa suka mengulur waktu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan sehingga mengumpulkan tugas tersebut tidak tepat waktu. Selain itu, parasiswa juga mematuhi peraturan yang dibuat oleh guru.

Menurut Marzuki (2021)," Pendidikan karakter merupakan usaha yang disengaja untuk membantu seseorang memahami, menjaga dan berperilaku yang sesuai dengan nilai-nilai karakter mulia." Pendidikan karakter tidak bisa dibiarkan jalan begitu saja tanpa adanya upaya-upaya cerdas dari para pihak yang bertanggung jawab terhadap pendidikan. Sebagaimana yang disebutkan di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) pada pasal 6 ayat (1) bahwa penyelenggaraan PPK yang mengoptimalkan fungsi kemitraan Tri pusat pendidikan sebagaimana dimaksud dalam pasal 5 dilaksanakan dengan pendekatan berbasis : kelas, budaya sekolah dan masyarakat.

Berikut hasil observasi dari angket pra penelitian yang dilakukan peneliti yang dibagikan kepada 30 orang siswa kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 6 Medan

Tabel 1.2
Hasil Angket Pendidikan Karakter
Siswa Jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran Kelas XI Bisnis Daring dan
Pemasaran Mata Pelajaran Penataan Produk
SMK N 6 Medan

No	Pernyataan	Keterangan			
		Selalu	Sering	Kadang – Kadang	Tidak Pernah
1	Saya menyelesaikan tugas tepat waktu	13,3% 4 siswa	20% 6 siswa	66,7% 20 siswa	-
2	Saya menyapa guru ketika berpapasan dan mendahulukannya	30% 9 siswa	23,3% 7 siswa	46,7% 14 siswa	-
3	Saya mengerjakan tugas sendiri tanpa mencontek teman	13,3% 4 siswa	33,3% 10 siswa	50% 15 siswa	3,3% 1 siswa

Sumber : Hasil Data Observasi awal 2022

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti dapat dilihat bahwa Pendidikan karakter yang dimiliki oleh siswa jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran masih rendah. Di mana terdapat rata-rata presentase terbanyak berada pada pilihan "kadang - kadang" . Pada pernyataan I terdapat sebanyak 20 siswa (66,7%) pada pilihan "kadang - kadang" artinya siswa jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran masih belum mampu menyelesaikan tugas tepat waktu. Pada pernyataan II terdapat presentasi sebanyak 14 siswa (46,7%) artinya rasa hormat siswa jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran terhadap guru di sekolah sangat rendah. Pada pernyataan III terdapat presentasi 15 siswa (50%) pada pilihan "kadang - kadang" artinya kejujuran siswa jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran

dalam menaati peraturan guru masih rendah. Jadi, dari permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan karakter yang dimiliki oleh siswa jurusan pemasaran masih rendah dan sangat penting untuk ditingkatkan. Berdasarkan pembahasan penelitian oleh Mariatun,dkk (2020), yang berjudul “Pengaruh pendidikan karakter terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas XI IP di SMA Negeri 3 Bangkalan” dimana presentase hubungan pendidikan karakter terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas XI IP di SMA Negeri 3 Bangkalan yaitu sebesar 56%. Maka dari itu, dikatakan pendidikan karakter dapat menjadi tolak ukur atau penentu siswa dapat berprestasi dalam pelajaran ekonomi khususnya bagi siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Bangkalan.

Di samping pendidikan karakter, penggunaan gadget merupakan faktor kedua yang mempengaruhi prestasi belajar. Menurut Doni Hardiyanto,dkk (2021) dalam penggunaan gadget dimanfaatkan kepada semua orang untuk melakukan komunikasi antara komunikator dengan komunikan yang dilakukan untuk memberikan informasi tanpa adanya batas waktu yang dilakukan antara satu dengan yang lain. Di kalangan cendekia saat ini teknologi gadget dimanfaatkan sebagai fasilitas untuk permainan sehingga mengakibatkan siswa lupa akan tanggung jawabnya sebagai cendekia yaitu belajar.

Berikut hasil observasi dari angket pra Penelitian yang dilakukan peneliti yang dibagikan kepada 30 orang siswa kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 6 Medan.

Tabel 1.3
Hasil Angket Penggunaan Gadget
Siswa Jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran Kelas XI Bisnis Daring dan
Pemasaran Mata Pelajaran Penataan Produk
SMK N 6 Medan

No	Pernyataan	Keterangan			
		Selalu	Sering	Kadang – Kadang	Tidak Pernah
1	Saya menggunakan gadget sebagai sarana mencari informasi terkait pembelajaran	30% 9 siswa	23,3% 7 siswa	46,7% 14 siswa	-
2	Saya menemukan ide – ide baru menggunakan gadget	26,7% 8 siswa	33,3% 10 siswa	36,7% 11 siswa	3,3% 1 siswa
3	Saya menggunakan gadget sebagai penunjang kegiatan diikuti dengan guru dan teman – teman mengenai tugas pelajaran	36,7% 11 siswa	23,3% 7 siswa	40% 12 siswa	-
4	Saya lebih memainkan gadget daripada mengorbol dengan teman	10% 3 siswa	6,7% 2 siswa	50% 15 siswa	33,3% 10 siswa

Sumber : Hasil Data Observasi awal 2022

Berdasarkan hasil pra Penelitian yang dilakukan peneliti dapat dilihat bahwa penggunaan gadget yang dimiliki oleh siswa jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran sangat tinggi. Dimana terdapat rata-rata presentasi terbanyak berada pada pilihan "kadang - kadang". Pada pernyataan I terdapat sebanyak 14 siswa (46,7%) pada pilihan "kadang - kadang" artinya siswa jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran masih belum mampu menggunakan Gadget sebagai sarana mencari informasi terkait pembelajaran. Pada pernyataan II terdapat presentasi sebanyak 11 siswa (36,7%). Pada pilihan "kadang - kadang" artinya siswa jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran masih belum mampu menemukan ide-ide melalui gadget. Pada pernyataan III terdapat sebanyak 12 siswa (40%). Pada pilihan "kadang – kadang" artinya siswa jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran masih belum mampu

menggunakan Gadget sebagai penunjang kegiatan diskusi dengan guru. Pada pernyataan IV terdapat presentasi sebanyak 15 siswa (50%). Pada pilihan "kadang - kadang" artinya siswa belum mampu mengontrol diri tanpa gadget sehingga hilangnya komunikasi dengan teman. Jadi dari permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget siswa Bisnis Daring dan Pemasaran dikatakan tergolong tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian Kurniawati,D (2020), yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa”. Hasil penelitian ini adalah adanya Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa. Dapat dilihat pengaruhnya dengan nilai rata – rata sebesar 36%. Dimana siswa yang sering menggunakan gadget akan mengalami kecanduan, siswa kecanduan pada aplikasi yang ada pada gadget dari game, jejaring sosial, internet dan aplikasi lainnya yang sering siswa gunakan. Dalam hal ini siswa akan mengalami penurunan tingkat prestasinya. Akan tetapi, jika gadget dapat dimanfaatkan oleh siswa dengan baik maka dapat digunakan sebagai sarana dalam belajarnya untuk menunjang tingkat prestasinya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul " **Pengaruh Pendidikan Karakter dan Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Era Society 5.0 pada Kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran Mata Pelajaran Penataan Produk di SMK Negeri 6 Medan.**"

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya penerapan pendidikan karakter di kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 6 Medan
2. Tingginya penggunaan gadget di kalangan siswa kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 6 Medan
3. Rendahnya Prestasi belajar Era Society 5.0 siswa kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 6 Medan bila disesuaikan dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

1.3 Pembatasan masalah

Untuk menghindari pembahasan yang lebih luas dalam meneliti, maka peneliti membuat batasan masalah. Adapun yang menjadi batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Pendidikan karakter adalah pendidikan karakter siswa kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran mata pelajaran penataan produk di SMK Negeri 6 Medan
2. Penggunaan gadget adalah penggunaan gadget siswa kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran mata pelajaran penataan produk di SMK Negeri 6 Medan

3. Prestasi belajar Era Society 5.0 adalah prestasi belajar Era Society 5.0 di kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran mata pelajaran penataan produk di SMK Negeri 6 Medan

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah pendidikan karakter berpengaruh terhadap prestasi belajar Era Society 5.0 pada kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran mata pelajaran Penataan Produk di SMK Negeri 6 Medan ?
2. Apakah penggunaan gadget berpengaruh terhadap prestasi belajar Era Society 5.0 pada kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran mata pelajaran Penataan Produk di SMK Negeri 6 Medan ?
3. Apakah pengaruh pendidikan karakter dan penggunaan gadget terhadap prestasi belajar Era Society 5.0 pada kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran mata pelajaran Penataan Produk di SMK Negeri 6 Medan ?

1.5 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh pendidikan karakter terhadap prestasi belajar Era Society 5.0 pada kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran mata pelajaran Penataan Produk di SMK Negeri 6 Medan
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar Era Society 5.0 pada kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran mata pelajaran Penataan Produk di SMK Negeri 6 Medan
3. Untuk mengetahui pengaruh pendidikan karakter dan penggunaan gadget terhadap prestasi belajar Era Eociety 5.0 pada kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran mata pelajaran Penataan Produk di SMK Negeri 6 Medan

1.6 Manfaat penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan memperkaya ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya berkaitan dengan pendidikan karakter dan penggunaan gadget terhadap prestasi belajar *Era Society 5.0*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Institusi atau Dosen

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan manfaat sebagai bahan untuk meningkatkan karakter siswa dan penggunaan gadget terhadap prestasi belajar *Era Society 5.0*.

b. Bagi Peneliti

Pada menambah wawasan dan pengetahuan peneliti sebagai bahan. Pada menerapkan berbagai macam ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan sekaligus mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh ke dalam kehidupan sehari-hari.

c. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan karakter siswa dan penggunaan gadget siswa pada prestasi belajar *Era Society 5.0*.

d. Bagi Peneliti lain

Sebagai bahan masukan dalam melakukan penelitian berikutnya yang sejenis dan dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain agar lebih sempurna kedepannya.