

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin modern dan semakin maju, akan banyak memunculkan alat-alat teknologi yang begitu canggih dan memudahkan para penggunanya. Alat-alat teknologi dengan model yang mudah untuk digunakan, dibawa, dan disimpan. Model seperti itulah yang membuat para khalayak atau masyarakat secara umum banyak yang mengincar barang-barang tersebut.

Selain itu, semakin canggihnya sebuah teknologi akan banyak masyarakat yang merasa dimudahkan dalam menerima dan memberikan informasi. Salah satu yang paling merasa diuntungkan dengan berbagai jenis teknologi baru adalah para remaja. Remaja yang sekarang ini memiliki cara berpikir serta cara bertindak sesuai dengan tuntutan zaman dan menyukai teknologi yang bernama gadget.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia atau (KBBI) gadget adalah piranti atau perangkat elektronik yang memiliki fungsi praktis.¹ Masyarakat Indonesia sering menyebut gadget dengan sebutan gawai, gawai adalah suatu alat yang digunakan para khalayak untuk mencapai tujuan, dan gadget yang diproduksi saat ini memiliki sebuah fungsi yang lebih banyak²

¹Azimah Subagijo, *Diet & Detoks Gadget* (Jakarta Selatan: Mizan Digital Publishing, 2020). Hal.10.

²Jarot Wijamarko Dan Esther Setiawati, *Ayah Baik, Ibu Baik "Parenting Era Digital"* (Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016).3.

Gadget adalah sebuah teknologi yang dibuat manusia untuk mempermudah penggunaannya. Banyak sekali manfaat mulai dari fungsi dasar hingga fungsiskunder yang dapat memberikan faedah bagi pengguna gadget.³ Kemajuan teknologi dan kecanggihan yang disediakan oleh gadget dapat memenuhi semua keinginan dan kebutuhan para remaja dalam mencari informasi, bermain game *online*, mengakses sosial media maupun belanja secara *online*.

Dalam kehidupan sehari-hari, peran gadget sangatlah penting salah satunya sebagai alat komunikasi, memperluas wawasan, dan pengetahuan. Penggunaan gadget yang bisa terhubung ke layanan internet dapat membantu siswa dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Banyak orang tua yang membelikan gadget berupa *smartphone*, laptop dan alat elektronik lainnya kepada anaknya dengan harapan agar lebih semangat dalam belajar dan bisa digunakan untuk mencari informasi di internet.

Dunia pendidikan kini sudah banyak yang memanfaatkan gadget sebagai alat bantu dalam belajar dan pembelajaran di sekolah. Tidak dapat di pungkiri lagi, bahkan rata-rata semua siswa memiliki gadget dan dapat menjalankan aplikasi atau fitur-fitur yang disediakan oleh gadget. Banyak fitur yang di sediakan gadget, salah satunya yang sering di gunakan oleh siswa adalah *e-mail* *google drive* dan *google class room* untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu ada pula aplikasi yang sering digunakan oleh siswa untuk mengakses sosial media seperti WhatsApp, Instagram, facebook, Youtube, dan game *online*.

³Subagijo, *Diet & Detoks Gadget. 11.*

Gadget menjadi teman, sahabat dan keluarga bagi anak. Tidak semua orang tua mengawasi anaknya saat menggunakan gadget. Sehingga anak mengoprasikanya ditempat tidur dan orangtua tidak tau apa yang diakses oleh anak dan kebanyakan anak mengakses game, judi online, kekerasan atau pornografi.⁴ Para orang tua mengharapkan gadget dapat membantu para anaknya sebagai sarana edukatif dan membantu dalam sarana pembelajaran untuk mencari informasi sebanyak mungkin. Namun disisi lain pemanfaatan gadget sering disalahgunakan oleh para siswa, sehingga mengakibatkan kemalasan belajar yang dikhawatirkan berdampak pada motivasi dan prestasi belajar siswa.

Motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling mempengaruhi, seorang siswa akan giat belajar jika memiliki sebuah motivasi untuk belajar.⁵ Motivasi dapat menentukan berhasil atau gagalnya aktivitas belajar siswa, karena belajar tanpa ada motivasi akan sulit berhasil. Motivasi belajar dapat timbul karena 2 faktor yaitu *intrinsik* dan *ekstrinsik*, faktor *intrinsik* yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, berupa hasrat atau keinginan untuk berhasil dan hasrat untuk meraih cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsik yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa berupa sebuah penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik.⁶ Jadi motivasi akan muncuil jika terdapat dorongan dorongan baik itu *internal* maupun *eksternal*.

⁴Setiawati, *Ayah Baik, Ibu Baik "Parenting Era Digital."*11.

⁵Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukuranya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011),11.

⁶Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukuranya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017),23.

Motivasi berfungsi sebagai pendorong untuk mencapai prestasi⁷. Dorongan motivasi untuk berprestasi akan membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.⁸ Dengan adanya sebuah motivasi yang muncul dari diri siswa, siswa akan memiliki semangat yang lebih dalam belajar. Belajar harus dilakukan dengan niat yang benar, dilaksanakan dengan baik untuk mencapai hasil atau prestasi yang gemilang.⁹ Ketiga rangkaian hal tersebut harus dimiliki seorang siswa agar siswa memiliki semangat belajar tinggi, dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Menurut Gagne dan Driscoll, prestasi belajar adalah sebuah kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebagai akibat dari aktivitas belajar yang mana dapat diamati dari penampilan belajar siswa (*Learned's performance*).¹⁰ Hasil belajar akan diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar, dan mempelajari materi pelajaran tertentu.

Prestasi belajar merupakan sebuah perubahan yang dialami oleh diri siswa, baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil kegiatan belajar.¹¹ Prestasi belajar tidaklah mutlak berupa nilai saja, akan tetapi berupa perubahan atau peningkatan sikap, kebiasaan, pengetahuan, keuletan, ketabahan, penalaran, kedisiplinan, ketrampilan dan apapun yang mengarahkan pada sikap positif.

⁷Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016)237.

⁸Ghullam Handu Dan Lisa Agustin, -Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ipa Di Sekolah Dasar, | *Jurnal Penelitian Pendidikan* 12 (2011): 92.

⁹Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*.

¹⁰Rudy Purwanto, -Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Sistem Koordinasi Melalui Metode Pembelajaran Teaching Game Team Terhadap Siswa Kelas Xi Ipa Sma Smart Ekselensia Indonesia Tahun Ajaran 2010-2011, | *Pendidikan Kaum Duafa*, 2011, 3.

¹¹Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media, 2015). 5.

Berdasarkan penelitian pengaruh penggunaan smartphone terhadap prestasi belajar mahasiswa melalui motivasi belajar, yang dilakukan Gardenia Augusta menyatakan terdapat pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar mahasiswa hasil didapat dari uji t hitung sebesar 2,110 dengan tingkat signifikansi 0,037 artinya terdapat pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar mahasiswa.¹² Prestasi belajar yang didapat oleh siswa sebagai penerus bangsa saat ini tentu banyak dipengaruhi oleh kemajuan teknologi yang bisa digunakan siswa sebagai alat bantu untuk mengatasi keterbatasan ilmu pengetahuan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Atik Dwi Susanti, dkk yang berjudul pengaruh pemanfaatan gadget dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan prestasi belajar PPKN. Hasil dari penelitian tersebut 16,6 yang artinya terdapat pengaruh pemanfaatan gadget dalam aktivitas belajar PPKN.¹³

Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah tempat penelitian, saya melakukan penelitian di SMAN 1 Prambon, penelitian berpusat pada seluruh siswa kelas 11 IPA dan IPS, bentuk penelitian ini menggunakan analisis data yang bersifat kuantitatif, peneliti juga menggunakan metode survei dan menggunakan populasi sebagai sampel untuk mengisi kuisioner data yang dibutuhkan peneliti.

Dari teori yang telah peneliti paparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **-Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Prestasi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Prambon** dengan objek penelitian kelas XI IPA dan IPS.

¹²Gardenia Agusta, -Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Melalui Motivasi Belajar, | *Skripsi*, 2018, 54.

¹³Yunisca Nurmalisa Atik Dwi Susanti, Adellina Hasyim, -Pengaruh Pemanfaatan Gadget Dalam Aktivitas Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn, | 2018, 12.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Intensitas penggunaan gadget siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Prambon?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Prambon?
3. Bagaimana prestasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Prambon?
4. Adakah pengaruh dari intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Prambon?
5. Adakah pengaruh dari intensitas penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Prambon?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Intensitas penggunaan gadget siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Prambon.
2. Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Prambon
3. Untuk mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Prambon
4. Untuk mengetahui adakah pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Prambon
5. Untuk mengetahui adakah pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Prambon

D. Kegunaan Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur mengenai intensitas penggunaan gadget yang berdampak pada motivasi dan hasil belajar

2. Praktis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pengetahuan dan informasi berupa bacaan ilmiah bagi para orang tua, masyarakat, guru, siswa dan para praktisi dalam lembaga pendidikan dan sebagai bahan pertimbangan dalam pemanfaatan gadget dengan mengkaji baik dan buruknya penggunaan gadget.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang didasarkan atas teori yang relevan. Hipotesis membimbing peneliti untuk melakukan pemeriksaan lanjutan dan berfungsi sebagai —mata penelitian‖ dalam mencari jawaban yang meragukan kemudian digeneralisasikan.¹⁴ Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas maka dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Ha : Terdapat pengaruh positif antara intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Prambon.

Ho : Tidak terdapat pengaruh positif antara intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Prambon.

¹⁴Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif “Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder”* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011),67.

2. Ha : Terdapat pengaruh positif antara intensitas penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Prambon.

Ho : Tidak terdapat pengaruh positif antara intensitas penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Prambon.

F. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah sebuah titik pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Asumsi atau anggapan dasar yang ada dalam penelitian ini adalah:

1. Seluruh siswa kelas XI di SMAN 1 Prambon memiliki gadget seperti *hanphone* dan laptop.
2. Seluruh siswa kelas XI di SMAN 1 Prambon dapat menggunakan atau memanfaatkan gadget dengan baik.
3. Seluruh siswa kelas XI di SMAN 1 Prambon memiliki semangat belajar yang tinggi

G. Penegasan Istilah

Agar peneliti dapat melakukan penelitian secara tajam dan dapat mengkomunikasikan hasil penelitian secara cermat, diperlukan penegasan definisi operasional pada setiap faktor. Penegasan istilah dapat berbentuk definisi operasional variabel yang akan diteliti.¹⁵ Maka penulis akan menjelaskan beberapa istilah yang terdapat pada judul, diantaranya:

¹⁵*Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Kediri: Stain Kediri Press, 2014),92.

1. Pengaruh yaitu daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang
2. Intensitas penggunaan yaitu keadaan tingkat atau ukuran intensitasnya dalam menggunakan sebuah alat atau teknologi
3. Gadget yaitu teknologi yang sangat canggih dan membantu manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya.
4. Motivasi yaitu dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan sebuah tindakan dengan tujuan tertentu
5. Prestasi belajar yaitu sesuatu yang didapat dari usaha dan proses belajar.