

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi sekarang ini sangat pesat. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan. Diantara banyaknya kemajuan teknologi, *gadgetlah* yang paling berkembang dan menjadi primadona. Hal ini dapat dilihat dari *Tekno Kompas* angka penjualan *gadget* mencapai 1,46 Miliar unit *gadget* yang terjual sepanjang tahun 2017 seperti yang dilansir oleh *Kompas.com*. (<https://tekno.kompas.com>Tekno>e-business>.) di akses pada 27 Juni 2018.

Gadget kini sudah menjadi kebutuhan sehari-hari masyarakat modern, mulai dari *laptop*, *tablet*, *ponsel* atau *ponsel* pintar. Sekarang ini setiap orang diseluruh dunia pasti sudah memiliki *gadget*. Bahkan Tak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari 1 *gadget*. Semua perangkat teknologi canggih tersebut tak sekedar menjadi alat komunikasi dan hiburan, tetapi juga untuk mengetahui berbagai informasi dan pengetahuan. Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang dan memberikan dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan

Pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja , bahkan sudah merambah pada kalangan pelajar yang masih berusia remaja. hampir semua kalangan menggunakan *gadget* dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap orang yang menggunakan *gadget* menghabiskan lebih banyak waktu mereka untuk bermain *gadget*.

Bahkan kalangan pelajar pun menggunakan *gadget*. *Gadget* berperan sangat penting bagi seorang pelajar dalam hal pembelajaran. *Gadget* juga berpengaruh bagi perkembangan prestasi belajar siswa. Misalkan saja seperti yang terjadi di SMKN 1 Sumenep adanya game online pada *gadget* membuat siswa tertarik untuk memainkannya. Bahkan hal tersebut dapat menyebabkan kecanduan. Selain *Game online* pelajar juga sering menggunakan *gadget* untuk berselancar di media sosial seperti *instagram*, *twiter*, *facebook* dan lain-lain Hal tersebut mengakibatkan siswa lupa waktu dan meninggalkan aktivitas yang seharusnya dia lakukan yaitu belajar.

Hal ini di buktikan dari hasil observasi yang peneliti temukan yaitu, seorang siswa yang pada mulanya tidak terlalu aktif dalam bermain *gadget*, kini mulai aktif dalam menggunakannya. Siswa tersebut menggunakan *gadget* hanya untuk bermain *game online* dan bermain media sosial yang sedang digandrungi para pelajar saat ini. Siswa tersebut gemar bermain *gadget* ini karena terpengaruh oleh teman sebayanya yang juga gemar bermain *gadget*. Sehari siswa ini menghabiskan waktu kurang lebih 12 jam untuk bermain *gadget*. Sedangkan saat hari libur siswa ini mampu menghabiskan waktu seharian hanya untuk bermain *game online*. Untuk waktu belajar siswa tersebut hanya belajar saat berada di sekolahnya saja. Itupun jika ada guru saja, ketika jam kosong siswa tersebut akan bermain game online bersama teman sekelasnya ataupun berbeda kelas.

Hal ini mengakibatkan menurunnya nilai pelajaran yang ada di sekolahnya. Padahal saat masih duduk di bangku SMP nilai pelajarannya cukup bagus, namun setelah bermain *game online* dan berselancar di media

sosial di *gadget*nya nilai pelajarannya menurun drastis. Menurunnya nilai siswa juga dapat diakibatkan oleh penggunaan *gadget*. Seringnya pelajar bermain gadget memungkinkan pelajar membuang waktunya hanya untuk bermain *Gadget*. Sedangkan mereka akan melupakan waktunya untuk belajar dan mengerjakan tugas dari sekolah.

Namun tidak semua *gadget* berpengaruh buruk bagi siswa. Misalkan saja *gadget* dapat meningkatkan kreativitas siswa. Siswa akan berimajinasi tentang hal-hal baru yang mereka temui di *gadget*. Siswa juga akan mendapatkan ide menarik dari gadget untuk menyelesaikan tugas sekolah. Misalkan guru memberikan tugas untuk membuat kerajinan. Siswa bisa menggunakan *gadget* untuk mencari contoh kerajinan. Dengan mencari contoh siswa akan lebih meningkatkan idenya dalam membuat kerajinan tersebut. Dengan adanya *gadget* hal tersebutlah yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa

Kemajuan teknologi yang pesat bagaikan dubuah mata pisau. Selain bermanfaat juga bisa mendatangkan keburukan. Penyalahgunaan ini lebih sering kita temukan yang kebablasan atau bahkan tanpa pengawasan dari orang tua. Sebagai contoh A berusia 17 tahun dan H 15 tahun berstatus pelajar dari sebuah SMP dan SMA di Bondowoso. Seperti ditayangkan dalam *Liputan6 Malam SCTV*, Kamis (18/01/2018), hasil diagnosa kejiwaan kedua pelajar itu mengalami kecanduan tingkat akut. Mereka bisa marah besar sampai membanting-banting benda atau menyakiti diri sendiri jika diminta melepaskan *smartphone* dari tangannya. Kedua pasien dibawa berobat oleh orang tuanya ke poli jiwa karena mengalami perubahan kepribadian secara drastis. Mereka tidak mau sekolah, menjadi pemurung,

mengurung diri dalam kamar, dan menghabiskan hampir seluruh waktu memegang *smartphone*.

Dilansir melalui *WA Today*, Senin 21 September 2015, hal ini diutarakan para orangtua dalam sebuah survei. Penelitian melalui polling ini dilakukan ComRes untuk saluran televisi Channel 4 News. Hasil survei itu menunjukkan sekitar 47 persen dari orang tua mengatakan, anaknya kebanyakan menghabiskan waktu sehari-hari di depan layar gadget. Sedangkan 43 persen lainnya mengaku telah memiliki ikatan emosi dengan perangkat mobile yang dimiliki. Dalam survei itu juga diungkap, lebih dari setengah orang tua, yang menjadi responden dalam polling itu, khawatir dengan tingkat publikasi konten seksual yang dilayangkan di gadget anak mereka. Bahkan 52 persen orang tua khawatir anak-anak mereka mau bertemu dengan orang asing yang ditemui di dunia maya.

"Rata-rata anak, dari survei itu, menghabiskan waktu rata-rata lebih dari tiga jam untuk berkutat di depan layar gadget. Biasanya mereka bermain games, melihat video atau YouTube, dan berinteraksi di sosial media," ujar Profesor Sonia Livingstone dari *London School of Economic*.

Polling ini melibatkan lebih dari 1.056 orang tua yang memiliki anak berusia di bawah 18 tahun. Sebanyak 59 persen dari para orang tua itu juga mengaku menggunakan perangkat sebagai bentuk 'hukuman atau penghargaan'.

Penelitian itu juga menunjukkan, dari 845 siswa yang berusia 14 sampai 16 tahun, memiliki dampak yang sama saat menonton televisi. Bahkan ekstra belajar di waktu-waktu tertentu pun tidak bisa mengalahka popularitas televisi dan gadget. (viva.co.id)

Remaja pada zaman modern tentunya tidak ingin disebut sebagai orang gagap teknologi, yang terlihat biasanya remaja kini membawa gadget kemanapun pelajar pergi. Terlebih lagi sebagian pelajar sudah mulai terpengaruh oleh gadget ini.

Mengingat banyak pelajar yang menggunakan gadget untuk bermain *gadget* yang mengakibatkan siswa menjadi lalai dalam melaksanakan tugasnya yakni belajar, selain itu juga banyaknya siswa yang menjadi depresi karena tidak bisa lepas dari gadget bahkan akan menyakiti diri sendiri dan orang lain agar bisa menggunakan gadget hal ini membuat penulis semakin terdorong untuk melakukan penelitian ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang diangkat dalam penelitian adalah bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap masalah prestasi belajar siswa. Yang dimana di zaman yang modern ini sudah banyak yang menggunakan *gadget* terutama di kalangan pelajar. Siswa berlomba-lomba untuk menggunakan *gadget* terbaru untuk menunjang kebutuhannya. Hal ini membuat para pelajar semakin boros dan selalu menuntut kepada orang tuanya agar mendapatkan *gadget* terbaru untuk menunjang kebutuhannya.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini peneliti hanya melihat terbatas pada seberapa besar pengaruh *gadget* pada prestasi belajar siswa. yang dimana pada zaman sekarang banyak siswa yang menggunakan *gadget* untuk kepentingan pribadi maupun sosialnya. Tentunya dalam hal ini kepentingan pribadinya adalah sebagai penunjang prestasi belajar siswa.

Dalam hal ini masalah yang akan diangkat dalam penelitian adalah bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap masalah prestasi belajar siswa. Yang dimana di zaman yang modern ini sudah banyak yang menggunakan *gadget* terutama di kalangan pelajar. Siswa berlomba-lomba untuk menggunakan *gadget* terbaru untuk menunjang kebutuhannya.

1.4 Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar?

1.5 Tujuan Masalah

Untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa.

1.6 Manfaat penelitian

Manfaat yang diharapkan bisa diperoleh dari penelitian yang dilakukan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang hal-hal yang berkaitan dengan penggunaan *gadget* bagi prestasi belajar siswa serta sarana penerapan ilmu yang diperoleh selama kuliah

2. Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan wawasan bagi akademisi kependidikan khususnya BK di sekolah

3. Bagi organisasi

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan pertimbangan bagi organisasi dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa.

4. Bagi pihak lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber informasi dan wacana bagi pengetahuan pihak umum dan juga dapat dijadikan sebagai literatur atau referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.7 Definisi operasional

a. Pengertian *gadget*

Gadget atau handphone (*smartphone*) bukan hanya sekedar alat komunikasi, jaman sekarang sudah menjadi tren atau gaya hidup. *Gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa yang dapat berdampak buruk bagi nilai akademik atau tingkat prestasi mereka. (Manumpil, Ismanto, & Onibala, 2015)

Indikator dari Penggunaan *Gadget* :

- 1) Interaksi sosial tidak langsung
- 2) Tujuan penggunaan *gadget*
- 3) Kemampuan penggunaan fasilitas *gadget*

4) Menggunakan *gadget*

5) Memiliki *gadget*

(<http://journal.umnes.ac.id/slv/index.php/jess>. *harfiyanto dkk 2015*)

b. Pengertian prestasi belajar

Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan. (Hidayat & Junianto, 2017)

Indikator Prestasi Belajar:

- 1) Dapat menilai berdasarkan kriteria dan strandar melalui memeriksa dan mengkritisi
- 2) Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri dan memberikan contoh
- 3) Mampu menjelaskan kembali materi yang telah diberikan oleh guru
- 4) Dapat menguraikan dengan lisan sendiri dan memberikan contoh dan mengklasifikasikan
- 5) Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)

(*Suprijono. 2010*)