

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu universal yang memiliki peranan penting dalam berbagai bidang ilmu serta mengembangkan daya pikir manusia, bahkan mendasari perkembangan teknologi modern sehingga mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas guna membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis dan kreatif serta dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Sufri, 2019). Matematika juga merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang memiliki peranan penting dalam perkembangan teknologi (Fatoni, 2022). Adapun Kemampuan matematika siswa dapat dilihat dari hasil belajar.

Hasil belajar pada dasarnya merupakan suatu kemampuan yang berupa keterampilan yang diperoleh melalui pengalaman (Suminah dkk., 2018). Adapun hasil belajar matematika merupakan prestasi yang telah dicapai setelah siswa menyelesaikan sejumlah materi pelajaran matematika dengan bukti melalui tes yang berbentuk nilai hasil belajar (Sinar, 2018). Sehingga, dalam belajar matematika sangat diperlukan kesiapan siswa baik dari lingkungan maupun dari dalam dirinya sendiri agar siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Adanya hasil belajar matematika yang diperoleh siswa tentunya sangat penting untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki siswa (Lestari, 2018).

Kemajuan teknologi yang mengglobal telah berpengaruh dalam segala aspek kehidupan baik dibidang ekonomi, politik, kebudayaan seni dan bahkan didalam

dunia pendidikan. Perkembangan teknologi juga didasari oleh ilmu matematika sehingga teknologi dapat mengubah cara pembelajaran yang konvensional menjadi nonkonvensional (Nurdyansyah, 2017). Selain itu, teknologi juga merupakan suatu pengetahuan yang ditujukan untuk menciptakan alat, tindakan, serta pengolahan data. Teknologi digunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, teknologi juga digunakan untuk memperluas kemampuan berpikir. Adapun teknologi yang digunakan untuk memperluas kemampuan berpikir dan menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari ialah *gadget* (Janner dkk, 2020).

Secara umum, *gadget* merupakan sebuah alat elektronik yang berukuran kecil yang dapat dibawa kemana-mana dengan mudah karena dapat digunakan tanpa harus terhubung dengan stop kontak beraliran listrik. Selain itu, *gadget* memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya (Pudyastuti, 2021). *Gadget* merupakan salah satu bentuk nyata dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada zaman sekarang dan mendatang. Adanya perkembangan IPTEK, tentunya sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Selanjutnya, dalam kehidupan sehari-hari *gadget* tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, namun perilaku anak-anak pun ikut dalam pengaruh penggunaan *gadget* (Witarsa dkk., 2018).

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh The Asian Insight (2014), menunjukkan bahwa 67% anak yang berusia 3-8 tahun sudah mulai menggunakan *gadget* milik orang tuanya, 18% menggunakan *gadget* milik saudara dan 14% menggunakan *gadget* milik pribadi. Banyaknya jumlah pengguna *gadget* yang

termasuk dalam golongan anak-anak dan remaja di Indonesia masih dalam kategori cukup, yakni Tinggi,5%. Survei tersebut secara tidak langsung menandakan bahwa anak yang menggunakan *gadget* mayoritas guna untuk mencari suatu informasi, hiburan dan menjadi komunikasi online (Suharno, 2018). Selain itu, dari data statistik telekomunikasi Indonesia menunjukkan persentase pengguna internet usia 5 tahun ke atas mengalami peningkatan dari sekitar 25,Tinggi% menjadi 50,92% pada tahun 2022, sedangkan di daerah pedesaan pada tahun 2018 sekitar 8,37% meningkat menjadi 25,56% pada tahun 2022 (Rahayu dkk., 2018).

Berdasarkan data APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* untuk mengakses internet di Indonesia sudah mencapai 64,8% dari jumlah penduduk Indonesia. Jika jumlah penduduk Indonesia tahun 2018 berjumlah 264,16 juta jiwa, maka artinya total pengguna *gadget* di Indonesia sudah mencapai 171,17 juta jiwa. Pengguna *gadget* sebanyak itu didominasi oleh generasi milenial yang berusia 20-34 tahun dan generasi Z yang berusia 10-19 tahun. Namun, penggunaan *gadget* di Indonesia masih kurang produktif, misalnya mereka lebih cenderung menggunakan *gadget* untuk media sosial, bermain *games*, di bandingkan dengan aplikasi lain yang lebih bermanfaat. Namun, kita juga tidak bisa melarang mereka menggunakan *gadget* mengingat perkembangan zaman yang melibatkan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari seperti di lingkungan sekolah (Azimah, 2020).

Penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah kadang di butuhkan, mengingat ada beberapa dampak positif terhadap penggunaan *gadget* di sekolah. Dampak positif yang dimiliki *gadget* adalah memudahkan siswa memperoleh informasi

dengan cepat. Selain itu, *gadget* juga dapat digunakan oleh siswa dalam pembelajaran (Mahfud & Wulansari, 2018). Berdasarkan uraian di atas, *gadget* dapat berdampak positif tergantung dari pola penggunaannya yang meliputi durasi dan jenis aplikasi. Apabila *gadget* digunakan dengan baik dalam pembelajaran, maka akan meningkatkan kemampuan kognitif dan berpikir kritis siswa (Maulia dkk., 2020).

Kemampuan berpikir kritis merupakan suatu kemampuan berpikir secara efektif dan efisien untuk mengambil keputusan tentang apa yang berkaitan dengan pelajaran matematika (Irawan & Kencanawaty, 2017). Selain itu, kemampuan berpikir kritis merupakan suatu proses dalam kognitif siswa untuk menganalisa, mengidentifikasi, menelaah serta menyusun strategi dari permasalahan yang ada (Prasetyo & Firmansyah, 2022). Melatih kemampuan berpikir kritis akan membuat siswa mampu mengkaji setiap masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, berpikir kritis juga mampu membuat siswa lebih peka terhadap keadaan, sehingga siswa mampu memilah informasi yang diterima. Berpikir kritis juga bisa disebut keterampilan berpikir secara reflektif guna menentukan keputusan atau tindakan (Khoirunnisa & Malasari, 2021). Oleh karena itu, sudah seharusnya pendidik melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMP Negeri 4 Kendari pada tanggal 8 November 2022, diperoleh informasi tentang penggunaan *gadget* yaitu siswa tidak menggunakan *gadget* di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru matematika ditemukan bahwa di SMP Negeri 4 Kendari

memiliki aturan siswa tidak boleh membawa *gadget* di sekolah kecuali pada saat tertentu atas arahan pihak sekolah, misalnya pada saat ulangan dan pada saat pembelajaran yang gurunya mengarahkan untuk menggunakan *gadget*.

Dari hasil pengamatan juga ditemukan bahwa penggunaan *gadget* di sekolah memiliki hubungan terhadap hasil belajar siswa. Dimana menggunakan *gadget* dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut terjadi karena komunikasi siswa dalam pembelajaran menjadi lebih praktis serta siswa cenderung lebih kreatif (Hamzah, 2017). Selain itu, *gadget* juga sudah digunakan saat ujian akhir semester dengan tujuan agar dapat meningkatkan efektivitas ujian yang mana hasil ujian akhir semester tersebut dapat diketahui pada saat itu juga ketika siswa telah selesai mengerjakan soal yang telah diberikan (Usman, 2020).

Selanjutnya, diperoleh juga informasi tentang kemampuan berpikir kritis matematis siswa yang mempengaruhi nilai siswa. Dimana, siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis matematis lebih cenderung mudah dalam mengerjakan soal dibanding dengan siswa yang tidak memiliki kemampuan berpikir kritis matematis. Artinya, Kemampuan berpikir kritis matematis digunakan dalam pembelajaran agar siswa tidak hanya mengenal jawaban tetapi juga dapat mengetahui dan menjelaskan bagaimana cara memecahkan masalah. (Trimahesri & Agustina, 2019).

Hasil Penelitian terdahulu dilakukan oleh Bahir (2020) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar matematika. Artinya penggunaan *gadget* pada siswa dapat mempengaruhi hasil belajar yang didapatkan

siswa. Komariyah dkk.,(2018) melakukan penelitian dan memperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh kemampuan berpikir kritis matematis terhadap hasil belajar. Saputri dkk.,(2020) juga melakukan penelitian yang sama dan memperoleh hasil yang signifikan yakni terdapat pengaruh berpikir kritis matematis terhadap hasil belajar matematika.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu terdapat pada perbedaan penggunaan variabel. Dimana pada penelitian sebelumnya belum membahas penggunaan *gadget* dan kemampuan berpikir kritis yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Sedangkan dalam penelitian ini nantinya berfokus pada hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* dan kemampuan berpikir kritis matematis yang dimiliki siswa.. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis akan melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Gadget dan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Terhadap Hasil Belajar Siswa**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah utama yang menjadi landasan dalam penelitian ini yaitu mengidentifikasi ada atau tidak adanya pengaruh penggunaan *gadget* dan kemampuan berpikir kritis matematis terhadap hasil belajar siswa. Identifikasi tersebut dilakukan karena siswa menggunakan *gadget* di sekolah hanya saat belajar saj. Selain itu, identifikasi tersebut dilakukan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis matematis siswa. Maka dari itu, kita akan melihat apakah penggunaan *gadget* dan kemampuan berpikir kritis tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini lebih terarah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penggunaan *gadget* yang digunakan pada waktu tertentu.
2. Aspek yang diukur adalah penggunaan *gadget* dan kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Kendari tahun ajaran 2023/2024 semester ganjil.

1.4 Rumusan Masalah

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* dan kemampuan berpikir kritis matematis terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 4 Kendari?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 4 Kendari?
3. Apakah ada pengaruh kemampuan berpikir kritis matematis terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 4 Kendari?

1.5 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* dan kemampuan berpikir kritis matematis terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 4 Kendari.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 4 Kendari.
3. Untuk mengetahui pengaruh kemampuan berpikir kritis matematis terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 4 Kendari.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi peneliti, untuk memperluas pengetahuan dan pengalaman dibidang pendidikan matematika serta dapat mengetahui sebesar apa pengaruh penggunaan *gadget* dan kemampuan berpikir kritis matematis terhadap hasil belajar siswa.
2. Bagi guru, diharapkan dapat mengetahui hal-hal apa saja yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

