

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peran yang penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing dapat dihasilkan dari pendidikan. Pendidikan merupakan suatu aktivitas yang memiliki maksud dan tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia dan masyarakat sepenuhnya. Salah satu tujuan dari pendidikan yaitu menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik yang dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan. Pendidikan formal adalah salah satu cara untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi secara dini kepada anak didik yang merupakan sumber daya manusia di masa yang akan datang (Nurkholis, 2013).

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang pesat. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi tersebut. Pesatnya media informasi dan teknologi dikarenakan berperan penting sebagai sarana untuk mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya yang berhubungan dengan materi pembelajaran (Rusydi, 2017). Kegiatan pembelajaran yang efektif memerlukan suatu media yang mendukung penyerapan informasi sebanyak-banyaknya. Salah satu caranya yaitu melalui penggunaan *gadget* atau media yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet.

Gadget merupakan suatu alat teknologi yang saat ini sedang berkembang pesat serta memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu *smartphone* maupun tablet *Gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial sehingga seringkali disalahgunakan dan berdampak buruk pula pada nilai akademik dan prestasi siswa. *Gadget* pada era sekarang banyak disukai oleh anak-anak, sebab *gadget* telah berubah menjadi barang yang menarik dan juga telah dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang menarik perhatian masyarakat, terutama pada anak-anak (Asif, 2017).

Penggunaan *gadget* adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media *gadget* sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitas sehari-hari. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa terkadang menimbulkan masalah pada proses belajar. Penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada kererampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh *handphone* terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah lebih mengandalkan *handphone* daripada harus belajar (Mayenti, 2018).

Belajar adalah suatu proses perubahan dalam diri manusia dan bentuk perubahan itu diperlihatkan dalam peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain. Belajar juga dapat dikatakan sebagai akibat dari adanya interaksi dan respon. Seseorang telah dianggap telah belajar sesuatu apabila ia dapat menunjukkan suatu prestasi belajar dalam dirinya (Anggreni, 2019).

Prestasi belajar merupakan hasil atau kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan. Pengukuran terhadap peserta didik yang memiliki prestasi belajar dapat dilihat setelah mengikuti proses pembelajaran dalam periode tertentu yang menggunakan instrument yang relevan. Banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, ada yang dari dalam diri (internal) dan ada yang dari luar diri (eksternal). Prestasi belajar yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor tersebut yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa, meliputi faktor jasmaniah, psikologi, dan faktor kematangan fisik maupun psikis. Faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa meliputi faktor sosial, budaya, lingkungan fisik, dan lingkungan spiritual keagamaan (Izzaty, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada Kepala Sekolah (Asmin, S. Ag., M. Pd) pada tanggal 30 September 2021 di MTs Al-Munawwarah Pondidaha, masih ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran seperti rendahnya pemahaman siswa dalam pembelajaran dan kurangnya kedisiplinan siswa dalam belajar. Pembelajaran IPA di MTs Al-Munawwarah Pondidaha masih memiliki beberapa masalah, baik yang bersumber dari siswa maupun guru. Permasalahan yang bersumber dari siswa yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap pelajaran IPA, tingginya intensitas penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh siswa, dan masih terdapat siswa yang masih pasif dalam menerima pembelajaran IPA. Beberapa siswa mengalami

penurunan nilai dari kelas VII sebelum sekolah *online* dengan kelas VIII yang belajar *online* dan menggunakan *gadget (handphone)*. Permasalahan yang bersumber dari guru yaitu, kurangnya persiapan alat-alat laboratorium dan kurangnya buku IPA Terpadu di perpustakaan.

Pembelajaran tatap muka terbatas (*online*) pada saat pandemi mempengaruhi tingginya intensitas penggunaan *gadget* dan kurangnya kedisiplinan belajar siswa. Kedisiplinan siswa terhadap pembelajaran menjadi kurang efektif seperti siswa biasa datang terlambat, siswa sering menggunakan *gadget (handphone)* di sekolah dan kurangnya minat baca (pemanfaatan perpustakaan). Siswa sering menggunakan *gadget (handphone)* dengan alasan mencari pelajaran, padahal siswa menggunakan *gadget (handphone)* bermain *game* dan aplikasi lainnya.

Pengaruh negatif dari tingginya intensitas penggunaan *gadget* dan kurangnya kedisiplinan belajar nampak pada nilai rapor yang mengalami penurunan, sehingga harus diadakan remedial untuk mencukupi nilai KKM. Sebagai suatu contoh ada siswa pada saat kelas VII memiliki nilai IPA yang tinggi yaitu 85, sedangkan pada saat naik dikelas VIII dengan belajar lebih banyak menggunakan *gadget (handphone)* nilai siswa turun menjadi 70. Rendahnya nilai kompetensi siswa disebabkan oleh intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi dan kedisiplinan belajar yang rendah sehingga prestasi belajarnya pun menurun.

Menurut Sugiarto (2019) disiplin belajar merupakan ketaatan dan kepatuhan terhadap peraturan tertulis maupun tidak tertulis dalam proses perubahan perilaku yang menetap akibat praktik yang berupa pengalaman

mengamati, membaca, menirukan, mencoba sesuatu, mendengarkan, serta mengikuti arahan. Disiplin bagi peserta didik adalah hal yang rumit dipelajari sebab merupakan hal yang kompleks dan banyak kaitannya dengan pengetahuan, sikap dan perilaku. Masalah disiplin yang dibahas dalam penelitian ini adalah disiplin yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan belajarnya baik di rumah maupun di sekolah.

Pembelajaran tatap muka (*offline*) di MTs Al-Munawwarah Pondidaha saat ini sudah mulai dilakukan. Sistem pembelajaran yang dilakukan yaitu dengan membagi Rombongan Belajar (rombel), dimana jika siswa kelas VII A, VIII A dan IX A masuk belajar di sekolah, maka siswa kelas VII B, VIII B dan IX B tetap di rumah untuk diberikan tugas, begitupun sebaliknya. Sistem ini dilakukan guna untuk pemulihan pandemi covid-19 dan mengurangi intensitas penggunaan *gadget* pada siswa. Intensitas penggunaan *gadget* dan kedisiplinan belajar pada siswa di MTs Al-Munawwarah Pondidaha perlu diperhatikan lagi. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dan kurangnya kedisiplinan belajar diduga menjadi penyebab prestasi belajar siswa menurun, sehingga peneliti tertarik untuk mengangkat judul **“Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* dan Kedisiplinan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa di MTs Al-Munawwarah Pondidaha Kabupaten Konawe”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diidentifikasi masalah yang terkait dengan pengaruh intensitas penggunaan *gadget* dan kedisiplinan belajar terhadap prestasi belajar IPA, adalah sebagai berikut:

1. Kedisiplinan belajar siswa masih tergolong rendah dalam mengikuti pembelajaran IPA.
2. Tingginya intensitas penggunaan *gadget* (yang tidak bermanfaat untuk pembelajaran) yang dilakukan oleh siswa.
3. Kurangnya alat-alat laboratorium yang dapat menunjang proses pembelajaran IPA terpadu.
4. Kurangnya buku IPA Terpadu di perpustakaan.
5. Terdapat siswa yang pasif dalam mengikuti aktivitas pembelajaran IPA.

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini hanya dibatasi pada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* dan kedisiplinan belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA siswa di MTs Al-Munawwarah Pondidaha.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Apakah ada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar IPA siswa di MTs Al-Munawwarah Pondidaha ?
2. Apakah ada pengaruh kedisiplinan belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA siswa di MTs Al-Munawwarah Pondidaha ?

3. Apakah ada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* dan kedisiplinan belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA siswa di MTs Al-Munawwarah Pondidaha?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar IPA siswa di MTs Al-Munawwarah Pondidaha.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh kedisiplinan belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA siswa di MTs Al-Munawwarah Pondidaha.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh intensitas penggunaan *gadget* dan kedisiplinan belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA siswa di MTs Al-Munawwarah Pondidaha.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang pengaruh intensitas penggunaan *gadget* dan kedisiplinan belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi atau pandangan dalam pelaksanaan penelitian di masa yang akan datang.

1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti dalam rangka menerapkan teori-teori yang didapat dari bangku kuliah terutama mengenai intensitas penggunaan *gadget* dan kedisiplinan belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA.

1.6.2.2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan referensi kepada guru terkait dengan faktor yang mempengaruhi prestasi belajar IPA yang di dalamnya berhubungan dengan kedisiplinan belajar siswa dan intensitas penggunaan *gadget* yang perlu diperhatikan agar masalah-masalah mengenai prestasi belajar IPA dapat ditangani.

1.6.2.3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan membantu pihak sekolah dalam menangani permasalahan siswa berhubungan dengan penggunaan *gadget* dan kedisiplinan belajar siswa serta dampaknya terhadap prestasi belajar IPA.

1.7. Definisi Operasional

1. Intensitas penggunaan *gadget* adalah tingkat keseringan seseorang dalam menggunakan media *gadget* dalam memenuhi aktivitas kesehariannya agar lebih fleksibel, efisien dan berkualitas dengan indikator: 1) memanfaatkan *gadget* untuk komunikasi; 2) memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*; 3) durasi penggunaan *gadget*; 4) penggunaan *gadget* di sekolah; 5) penggunaan *gadget* di rumah; 6) dampak penggunaan *gadget*.
2. Kedisiplinan belajar adalah bentuk kepatuhan dan ketaatan siswa dalam menjalankan peraturan-peraturan yang telah ditetapkan oleh sekolah dan guru dalam proses pembelajaran karena adanya kesadaran yang diperoleh melalui aturan-aturan dengan indikator: 1) ketaatan terhadap tata tertib sekolah; 2) ketaatan dalam mengerjakan tugas-tugas pelajaran; 3) disiplin terhadap

kegiatan belajar di sekolah; 4) disiplin terhadap kegiatan belajar di rumah; 5) perhatian terhadap materi pelajaran; 6) taat dan patuh terhadap peraturan sekolah.

3. Prestasi belajar adalah kemampuan menyelesaikan hal sulit, menguasai, mengungguli, menandingi dan melampaui mahasiswa atau siswa lain sekaligus mengatasi hambatan dan mencapai standar yang tinggi. Adapun data prestasi belajar pada penelitian ini diambil dari nilai Ujian Akhir Semester (UAS) siswa.

