

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pemerintah Republik Indonesia dalam membangun pendidikan di Indonesia berpegang pada salah satu tujuan bangsa Indonesia yang tertera pada pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alenia ke empat yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa (Syanto, 2013). Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudahnya di dapat serta terjangkau harga ponsel cerdas (Julia, 2018)

Di era yang moderen ini, perkembangan teknologi berkembang sangat pesat, salah satunya adalah teknologi informasi. Teknologi informasi juga muncul dalam berbagai jenis dengan fitur baru. Di antara beragam teknologi informasi, salah satunya perangkat modern yang paling populer digunakan saat ini adalah gadget (Nainggolan, 2016). Gadget adalah perkembangan teknologi masa kini yang menargetkan semua orang, termasuk anak-anak sekolah (Sari, 2016). Gadget dapat menjadi alat komunikasi yang memiliki beberapa fungsi, dimana fungsi-fungsi ini sudah menjadi pilihan yang berbeda-beda. Gadget secara istilah, dianggap sebagai perangkat yang berisi fungsi khusus pada setiap perangkat. Misalnya: laptop, ponsel, game konsol, dan lain-lain (Nainggolan, 2016).

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah memegang peranan penting dalam membentuk siswa yang berkualitas. Pelajaran matematika yang diajarkan, diharapkan mampu menumbuhkan kembangkan kemampuan, keaktifan, dan pembentukan kualitas pribadi siswa seiring perkembangan pengetahuan dan teknologi (Sugeng, 2020). Matematika memiliki hubungan yang cukup erat dengan penggunaan gadget atau teknologi digital. Banyak aplikasi matematika yang tersedia di berbagai jenis gadget, termasuk kalkulator, aplikasi perhitungan statistik, dan perangkat lunak pemrosesan data. Ini memungkinkan pengguna untuk melakukan perhitungan matematika dengan cepat dan akurat.

Pada dasarnya orang tua memberikan gadget kepada anak karena mereka berpikir bahwa gadget mudah digunakan untuk belajar membaca, menulis, berhitung dan sebagainya (Rozalia, 2016). Pada era ini, banyak hal yang dapat membuat wawasan siswa meningkat. Hal ini berdasar dengan banyaknya aplikasi dan game edukatif yang membuat siswa dapat memperoleh ilmu dengan suasana hati yang menyenangkan. Hal itu pula yang menjadi harapan orang tua memberikan gadget agar mendapatkan pelajaran yang bermanfaat dan juga agar siswa tenang di rumah. Namun sebaliknya, siswa malah lebih condong ke arah yang berlawanan dengan harapan orang tua dimana siswa lebih mengutamakan penggunaan gadget untuk bermain game, bersosial media dan lain sebagainya. Hal tersebut bisa berdampak pada motivasi dan hasil belajar siswa (Sari, 2018).

Handphone merupakan jenis gadget yang paling banyak digunakan siswa, jika digunakan dengan baik maka akan bermanfaat bagi pembelajarannya. Namun dalam penggunaan gadget juga memiliki dampak negatif bagi siswa itu sendiri. Penggunaan gadget oleh siswa memiliki dampak terhadap motivasi dan hasil belajar yang pada dasarnya siswa diharapkan menggunakannya untuk belajar sehingga dapat mengatasi keterbatasan pengetahuan dan informasi yang tidak diketahui (K Sobon, 2019).

Motivasi belajar merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar. Motivasi dalam hal ini merupakan dorongan agar siswa terdorong untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil yang baik atau tujuan tertentu. Motivasi yang tinggi dalam belajar akan mempengaruhi hasil belajar siswa, artinya semakin tinggi motivasi siswa dalam belajar, semakin tinggi pula upaya dan usaha yang dilakukan, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang di perolehnya (Khodijah, 2014, p.150)

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari skor yang di peroleh pada pembelajaran dan materi ajar tertentu (Susanto, 2015, p.5)

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan salah satu guru matematika di SMP Negeri Satap Katumbangan pada tanggal 13 Desember 2022 menyatakan bahwa penggunaan gadget mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil

belajar matematika siswa. Di lihat dari data hasil ujian matematika masih ada beberapa siswa yang memiliki nilai di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan di sekolah yaitu 75,00. Hal ini terjadi karena kurangnya motivasi siswa dalam belajar dilihat dari keterlambatan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran matematika. Dimana siswa mengaku terlambat bangun tidur karena begadang bermain game online di handphone. Tidak hanya game online mereka juga sering mengakses sosial media seperti facebook, instagram, whatsapp, tiktok dan lainnya. Bahkan siswa juga malas dan enggan mengerjakan soal-soal yang di berikan oleh guru dan hanya mementingkan bermain hanphone pada saat berada dirumah.

Penelitian yang dilakukan oleh Novia Agustina, Anung Priambodo (2021) “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Mengikuti Pembelajaran PJOK Selama Covid-19”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan gadget terhadap motivasi belajar. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Salsa Nabilla Wachid (2022) “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar” dimana hasil penelitian yang di peroleh adalah terdapat pengaruh positif penggunaan gadget terhadap motivasi belajar.

Rizky Septia Harahap, Rosma Elly, Intan Safiah (2018) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh yang signifikan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa KelasV SD Negeri 12 Banda Aceh.

Dengan adanya informasi berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian pada sekolah yang dimaksud dengan judul, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri Satap Katumbangan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah yang diidentifikasi adalah:

1. Kecanduan siswa dalam penggunaan gadget sehingga berdampak pada motivasi dan hasil belajar matematika yang rendah
2. Motivasi belajar siswa kurang dilihat dari keterlambatan beberapa siswa untuk mengikuti pelajaran matematika dan malas mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru mata pelajaran.
3. Hasil belajar matematika siswa yang rendah di lihat dari nilai hasil ujian tengah semester (UTS) siswa masih berada dibawah standar Kriteria Ketuntasn Minimum (KKM) yaitu (75,00). sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh dari keseluruhan siswa kelas VIII SMPN Satap Katumbangan yang berjumlah sebanyak 48 siswa hanya (70,16).

C. Batasan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti membatasi pada penggunaan gadget. Hal tersebut dipilih karena penggunaan gadget diduga mempunyai pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan masalah di atas dalam penelitian ini dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh positif penggunaan gadget terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPN Satap Katumbangan?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN Satap Katumbangan?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN Satap Katumbangan?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh positif penggunaan gadget terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPN Satap Katumbangan.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN Satap Katumbangan.

3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN Satap Katumbangan.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

- a. Memberikan gambaran atau informasi tentang pengaruh penggunaan gadget berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN Satap Katumbangan.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman penelitian sejenis yang berikutnya.
- c. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan kedepannya.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi guru untuk mempertimbangan agar guru dapat menerapkan beberapa alternatif solusi yang tepat setelah mengetahui pengaruh penggunaan gadget.
- b. Bagi peneliti, lain manfaat yang dapat diperoleh yaitu dapat digunakan sebagai rujukan untuk melakukan penelitian serupa.