

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, khususnya terhadap gaya hidup dan aktivitas sehari-hari (Dhende, 2019). *Gadget* merupakan suatu alat teknologi komunikasi dan informasi yang saat ini berkembang pesat yang memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu *Smartphone*, *I Phone* dan *Blackberry*. *Gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, mempermudah memperoleh informasi, media belajar dan media hiburan (Manumpil, 2015).

Jumlah pengguna *gadget (smartphone)* secara global makin meningkat dari tahun ke tahun. Pada tahun 2019, setidaknya terdapat 3,2 miliar pengguna *gadget*, naik hingga 5,6% dari tahun sebelumnya. Sementara jumlah perangkat aktif yang digunakan mencapai 3,8 miliar unit. Pada Tahun 2022, jumlah pengguna *smartphone* diprediksi mencapai 3,9 miliar pengguna. Pertumbuhan ini akan digerakkan oleh region-region yang sedang berkembang, termasuk Timur Tengah, Afrika, Amerika Latin, dan Asia Tenggara (Newzoo, 2019).

Indonesia merupakan negara keempat terpadat di dunia yang mencapai 260 jiwa, tentunya menjadi pasar teknologi digital yang besar (Pratama, 2018). *Emarketer* mempublikasikan jumlah pertumbuhan pengguna *smartphone* di Indonesia mengalami peningkatan mencapai 37,1% dari tahun 2016-2019. Setelah dilakukan survei ulang, *Emarketer* mempublikasikan kembali jumlah

pengguna *smartphone* dari tahun 2015 terdapat 65,2 juta pengguna, tahun 2016 terdapat 65,2 juta pengguna, tahun 2017 terdapat 74,9 juta pengguna, dan tahun 2018 terdapat 83,5 juta pengguna di Indonesia hingga diperkirakan tahun 2019 terdapat 92 juta pengguna *smartphone* (Warisha, 2015).

Kehadiran gadget sangat membantu dan bermanfaat bagi pelajar salah satunya dalam proses pembelajaran. Dengan memiliki kemauan belajar, maka siswa akan selalu ingin tahu tentang segala informasi dan belajar terus menerus karena ilmu pengetahuan akan selalu berkembang sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar (Fitria, 2019). Tidak bisa dipungkiri bahwa penggunaan gadget yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar. Penggunaan *gadget* berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh *gadget* terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa lebih mengandalkan *gadget* daripada harus belajar (Nurmalasari, 2018).

Prestasi belajar merupakan hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai-nilai atau angka-angka yang diberikan oleh negara (Hidayat & Junianto, 2017). Prestasi belajar yang diperoleh oleh siswa dapat menjadi gambaran tingkat pencapaian siswa dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman belajar yang dirumuskan oleh tujuan pembelajaran kurikulum

sekolah yang diperoleh dari hasil evaluasi yang berupa nilai (Riswanto & Aryani, 2017).

Menurut peneliti prestasi belajar yang dicapai seorang individu merupakan hasil dari interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor tersebut yaitu faktor yang berasal dari diri sendiri (internal) dan faktor yang berasal dari luar diri (eksternal). Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, meliputi faktor jasmaniah, psikologi, dan faktor kematangan fisik maupun psikis. Faktor jasmaniah antara lain panca indera yang tidak berfungsi sebagaimana mestinya, berfungsinya kelenjar tubuh yang membawa kelainan tingkah laku. Sedangkan faktor psikologi antara lain kecerdasan, bakat, sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, dan motivasi. Faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa berupa faktor sosial, budaya, lingkungan fisik, dan lingkungan spiritual keagamaan. Faktor sosial meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor budaya meliputi adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian. Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah dan fasilitas belajar. Fasilitas belajar meliputi ruang belajar, meja, kursi penerangan, alat tulis, buku-buku pelajaran, dan media belajar lain salah satunya *gadget*. Faktor tersebut saling berinteraksi baik secara langsung maupun tidak langsung dalam mempengaruhi prestasi belajar.

Berdasarkan hasil penelitian Beauty Manumpil, dkk (2015) menjelaskan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manados. Sementara hasil penelitian Fitria (2019)

menunjukkan ada pengaruh positif yang signifikan antara pengaruh penggunaan *gadget* terhadap karakter siswa di SMP Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar. Didukung oleh hasil penelitian Nurmalasari (2019), Djuningin (2019), Wahyu (2019) menunjukkan ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar siswa. Dalam penelitian lain yang dilakukan Apriani (2021) menyatakan ada hubungan penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa kelas IV dan V di SD N 3 Candikuning.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SMPN 01 Banyumas Pringsewu didapatkan bahwa prestasi belajar siswa tergolong menurun. Ditemukan anak-anak yang memiliki nilai raport yang rendah hal ini diungkapkan guru dikarenakan minat belajar menurun yang disebabkan penggunaan *gadget*. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas masing-masing didapatkan angka rendahnya prestasi belajar siswa, wali kelas menyatakan siswa tergolong memiliki prestasi rendah jika nilai siswa berada dibawah nilai rata-rata kelas yang kemudian diakumulasikan untuk menentukan peringkat dalam raport. Berdasarkan hasil wawancara dan melihat nilai raport siswa pada semester ganjil didapatkan data prestasi rendah siswa 1) VIII A : 15 siswa, 2) VIII B : 13 siswa, 3) VIII C : 16 siswa, 4) VIII D : 17 siswa 5) VIII E : 13 siswa, 6) VIII F : 15 siswa 7) VIII G 18 siswa.

Berdasarkan fenomena-fenomena inilah yang menggugah peneliti untuk mengetahui “Hubungan lama penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMPN 01 Banyumas Pringsewu tahun 2021”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan peneliti pada latar belakang di atas maka masalah yang menjadi pokok kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah ada hubungan lama penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMPN 01 Banyumas Pringsewu tahun 2021”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui hubungan lama penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMPN 01 Banyumas Pringsewu.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketuainya distribusi frekuensi karakteristik responden yang meliputi usia dan jenis kelamin di SMPN 01 Banyumas Pringsewu.
- b. Diketuainya Mengetahui distribusi frekuensi responden berdasarkan lama penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMPN 01 Banyumas Pringsewu.
- c. Diketuainya distribusi frekuensi responden berdasarkan tingkat prestasi belajar siswa di SMPN 01 Banyumas Pringsewu.
- d. Diketuainya hubungan lama penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMPN 01 Banyumas Pringsewu.

D. Ruang Lingkup

1. Populasi Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa di SMPN 01 Banyumas Pringsewu.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan April – Juni tahun 2021.

3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian akan dilakukan di sekolah SMPN 01 Banyumas Pringsewu.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini di harapkan dapat menjadi referensi untuk mengembangkan penelitian hubungan lama penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar di lingkup pendidikan.

2. Bagi Tempat Penelitian

Penelitian ini dapat menjadi masukan untuk mengoptimalkan penggunaan *gadget* sebagai media proses belajar mengajar berlangsung.

3. Bagi Masyarakat

Memberikan informasi tentang dampak negatif dari lama penggunaan *gadget* terhadap kondisi kesehatan seseorang.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau elaborasi bagi peneliti selanjutnya dengan variabel yang serupa ataupun variabel yang berbeda.