

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di zaman yang sangat modern ini perkembangan teknologi terus berkembang pesat. Karena perkembangan teknologi saat ini akan terus berlanjut seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi, berbagai penemuan dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia diciptakan satu persatu setiap tahunnya. Lingkungan belajar hendaknya diciptakan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam belajar. Menciptakan lingkungan belajar yang baik dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap pada dasarnya dapat dicapai secara fleksibel, sebab sumber belajar terdapat dimana saja dengan berbagai beragam jenis dan bentuk.

Teknologi yang sudah semakin canggih saat ini sudah memungkinkan masyarakat untuk mengubah dunia internasional dengan adanya fitur-fitur penunjang komunikasi. Akibat perkembangan teknologi informasi yang ada, keadaan sosial masyarakat mengalami perubahan akan Tetapi masih terdapat kesenjangan yang terjadi dalam masyarakat. Di kota besar sangat mudah untuk mengakses berbagai informasi yang ada melalui gadget. Meningkatnya penggunaan gadget atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini mengalami peningkatan dari waktu ke waktu.

Smartphone dapat dijadikan sarana untuk menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata akan

kemajuan di era globalisasi. Siswa dapat mengakses berbagai informasi edukasi dalam menggunakan gadget. Seperti digunakan untuk mencari berbagai informasi mengenai materi yang dianggap sulit. Jika siswa sering menggunakan gadget dengan berlebihan maka akan timbul permasalahan pada proses belajarnya. Hal ini sejalan dengan Saroinsong (2016) yang mengemukakan siswa yang sering menggunakan gadget dapat merugikan keterampilan interpersonalnya.

Di era sekarang, segala sesuatu dapat diselesaikan dengan cara-cara yang praktis. Hal ini merupakan dampak yang timbul dari hadirnya teknologi, seperti mempermudah siswa dalam mencari sumber referensi, menelfon, merekam video, merekam gambar, merekam suara, memainkan video, musik, mengakses internet, mengelola data, dan seterusnya. Akan tetapi, penggunaan *gadget* juga sering disalahgunakan terutama di kalangan para pelajar/siswa, dampak penggunaan *gadget* ini kadang kala dapat menyebabkan ketergantungan dan tidak dapat memperhatikan waktu. Di kalangan pelajar/siswa penggunaan *gadget* sebagian besar sudah tidak terkontrol sebagai contoh dalam proses pembelajaran yang dapat menyebabkan dampak yang tidak baik bagi perilaku siswa itu sendiri. Selain itu dapat berpengaruh terhadap sikap dan perilaku siswa yang cenderung menjadi pemalas dan tidak memperhatikan proses pembelajaran. Dampak negatif lainnya juga dapat mempersulit siswa itu sendiri dalam beradaptasi dengan mata pelajaran, lebih mengutamakan media sosial bila dibandingkan dengan belajar, dapat berpengaruh pada segi perilaku belajarnya hal tersebut dapat menimbulkan kerugian dari segi kesehatan maupun ekonomi.

Sahiro (1997:46) Perilaku siswa bukan didasarkan pada kepentingan siswa, melainkan pada sesuatu yang dahulu disebut karakteristik pribadi atau karakter. Perilaku siswa yang mencakup pengendalian diri, semangat dan ketekunan serta kemampuan untuk memotivasi diri sendiri, dapat dikembangkan pada diri siswa untuk memberi mereka peluang lebih baik dalam memanfaatkan potensi intelektual ataupun yang dimiliki secara genetika, Goleman (1995:128).

Di SMP Negeri 1 Pasir Putih tepatnya di desa pola kecamatan pasir putih kabupaten Muna, penggunaan gadget secara aturan siswa tidak diperbolehkan membawa sebuah gadget di sekolah agar pola pikir maupun perilaku terutama dikalangan para pelajar/siswa tidak dipengaruhi oleh hal negatif dari gadget itu sendiri, hal ini dikarenakan agar siswa lebih fokus dan memperhatikan proses belajarnya disekolah, akan tetapi setelah ditelusuri lebih lanjut penggunaan gadget di SMP Negeri 1 Pasir Putih diperbolehkan apabila guru mata pelajaran yang kiranya dalam proses belajar membutuhkan siswa membawa gadget maka pihak sekolah akan memberikan izin.

**Tabel 1. Jumlah siswa yang menggunakan gadget dan tidak menggunakan gadget**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Menggunakan Gadget	Tidak Menggunakan Gadget	Nilai Rata-Rata
1	VII	118	111	7	68,8
2	VIII	73	68	5	65,9
3	IX	97	94	3	67,9

*Sumber: SMP Negeri 1 Pasir Putih*

Berdasarkan hasil observasi sebelum melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Pasir Putih peneliti menemukan bahwa pada dasarnya penggunaan gadget

berdasarkan aturan di SMP Negeri 1 Pasir Putih bahwa siswa SMP Negeri 1 Pasir Putih tidak diperbolehkan membawa gadget di sekolah akan tetapi keadaan dilapangan peneliti banyak menemukan siswa SMP Negeri 1 Pasir Putih sebagian besar siswa tidak mengindahkan aturan tersebut sehingga peneliti banyak menemukan dalam proses pembelajaranpun siswa masih tetap mengoperasikan gadgetnya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk menindak lanjuti dengan mengadakan penelitian mengenai tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku belajar siswa di SMP Negeri 1 Pasir Putih

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana bentuk penggunaan gadget siswa di SMP Negeri 1 Pasir Putih.
2. Bagaimana dampak positif dan dampak negatif gadget terhadap perilaku belajar siswa di SMP Negeri 1 Pasir Putih.

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bentuk penggunaan gadget siswa di SMP Negeri 1 Pasir Putih.
2. Untuk mengetahui dampak positif dan dampak negatif gadget terhadap perilaku belajar siswa di SMP Negeri 1 Pasir Putih.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Untuk menambah wawasan mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku belajar siswa.
  - b. Sebagai bahan dasar pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan penelitian selanjutnya yang akan meneliti mengenai dampak penggunaan *gadget*.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi siswa dan guru, dapat meminimalisir dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku belajar siswa.
  - b. Bagi Peneliti, dapat mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku belajar siswa.
  - c. Bagi Peneliti Selanjutnya, sebagai bahan referensi dan bahan rujukan bagi mahasiswa lain yang ingin melakukan penelitian yang sejenis atau penelitian lebih lanjut mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku belajar siswa.