

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, masyarakat bangsa dan negara. Dalam Undang-Undang RI Tahun 2003 Nomor 20 Pasal 3 tentang fungsi pendidikan disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan potensi siswa agar bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan mejadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Melalui pendidikan seseorang akan mendapatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan tentang sesuatu hal. Dunia pendidikan terus berinovasi mengikuti perkembangan jaman yang semakin maju dengan memperbaharui sistem pendidikan yang masih tradisional menjadi lebih modern menggunakan bantuan teknologi.

Kemajuan teknologi yang berkembang pesat mempengaruhi berbagai bidang termasuk dunia pendidikan, perkembangan teknologi yang mempengaruhi dunia pendidikan yaitu bidang teknologi informasi dan komunikasi. Secara umum teknologi informasi dan komunikasi adalah semua teknologi yang meliputi pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran dan penyajian informasi. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi dapat memudahkan untuk belajar dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari

mana saja, kapan saja, dan dimana saja. Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi informasi mulai dirasa mempunyai dampak positif karena dengan berkembangnya teknologi informasi dunia pendidikan mulai memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan. Saat ini jarak dan waktu tidak menjadi masalah yang berarti untuk mendapatkan ilmu.

Pemanfaatan teknologi dalam di berbagai bidang banyak memunculkan alat-alat elektronik yang canggih, salah satunya gawai. Menurut Winarno (2009: 24) gawai atau *gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu yang membedakan gawai dari perangkat elektronik lainnya yaitu unsur “pembaharuan”, artinya dari hari ke hari gawai selalu muncul dengan inovasi yakni aplikasi terbaru yang memudahkan pekerjaan manusia. Fitur yang terdapat pada gawai pada umumnya adalah internet, kamera, *video call*, telepon dan lain-lain. Penggunaan gawai dalam bidang informasi dan komunikasi terutama berkaitan dengan dunia pendidikan sangat membantu, mencari informasi dan sumber belajar lewat aplikasi yang terdapat pada gawai. Akan tetapi penggunaan gawai yang berlebihan dapat memberikan dampak berkebalikan dari tujuan diciptakannya gawai.

Penggunaan gawai semenjak kemunculan mulai berdampak pada kehidupan manusia, karena kemudahan dan fitur yang membantu akan tetapi banyak yang menggunakan secara berlebihan dan menjadi kecanduan. di dunia pendidikan terutama sekolah siswa banyak yang memiliki gawai dan hampir setiap siswa memiliki gawai bahkan ada yang memiliki lebih dari 1 gawai.

Gawai sekarang ini sudah menjadi hal yang wajib bagi dimiliki setiap orang akan tetapi dampak yang terjadi akibat menggunakan gawai seperti kecanduan, kurang peduli terhadap lingkungan sekitar dan lainnya. Hal tersebut juga terjadi pada siswa di sekolah yang menjadi kurang peduli terhadap lingkungan belajar dan lebih memilih bermain dengan gawai masing-masing dan dapat mempengaruhi karakter siswa menjadi kurang dalam hal berkomunikasi apabila bertatapans langsung perubahan perilaku yang signifikan, lebih senang menyendiri dengan gawainya daripada berkumpul dengan teman ataupun keluarga. Selain berdampak pada karakter siswa penggunaan gawai juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

Minat merupakan rasa ketertarikan lebih yang dimiliki oleh seseorang. Minat berkaitan erat dengan tujuan yang memiliki keinginan untuk mencapai apa yang telah dikehendakinya. Bagi remaja terutama siswa yang menduduki sekolah menengah atas minat belajar menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan. Terlebih banyak hal yang dirasa lebih menarik dari pada kegiatan belajar yaitu bermain gawai. Penggunaan gawai dapat menurunkan minat belajar siswa karena fitur yang ada dalam gawai contohnya gim atau permainan. Apabila siswa sudah kecanduan bermain dengan gawai siswa menjadi tidak konsentrasi terhadap pelajaran dan minat untuk belajar menjadi hilang yang berdampak pada hasil belajar.

Dampak dari penggunaan gawai secara bijak atau tidak dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil akhir dari suatu interaksi atau proses dari tindak belajar dan tindak mengajar yang dilaksanakan. Dari sisi guru, tindak

mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Dapat disimpulkan hasil belajar merupakan hasil evaluasi dari proses belajar mengajar, kaitannya dengan penggunaan gawai sebagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu penggunaan gawai tersebut mengganggu proses belajar mengajar yang berdampak pada buruknya hasil belajar siswa atau malah membantu proses belajar mengajar yang membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada waktu PPL di SMK N 2 Yogyakarta pada bulan Juli-September tahun ajaran 2016/2017 diketahui bahwa SMKN 2 Yogyakarta didapatkan beberapa permasalahan, fasilitas yang terdapat di SMKN 2 Yogyakarta sudah dapat dikatakan layak. Bengkel praktik, laboratorium, serta fasilitas *wifi* yang terdapat di setiap sudut sekolah. Berdasarkan pengamatan terhadap siswa kelas X Program Keahlian TIPTL SMKN 2 Yogyakarta banyak yang menggunakan gawai ketika berada di kantin, mushola dan lingkungan sekitar sekolah bahkan ketika proses belajar mengajar ada siswa yang sembunyi-sembunyi bermain gawai untuk mengakses hal-hal selain yang ada pada proses belajar mengajar ketika pembelajaran yang tidak memperbolehkan penggunaan gawai.

Konsentrasi yang terbagi antara proses pembelajaran dengan bermain gawai sering menyebabkan siswa menjadi tidak fokus. Minat belajar dalam proses belajar menjadi menurun lebih tertarik untuk bermain gawai dan karakter siswa yang terlalu sering menggunakan gawai menjadi kurang peka terhadap lingkungan dan kurang cakap dalam mengemukakan pendapat secara langsung.

Selain mempengaruhi minat belajar dan karakter, penggunaan gawai juga dapat mempengaruhi hasil belajar mereka. Karena siswa yang sering bermain gawai ketika proses pembelajaran sering tidak fokus pada materi pembelajaran yang menyebabkan siswa menjadi tidak memahami materi yang diberikan.

Adanya gawai diharapkan mempermudah dalam berkomunikasi dan mencari sumber belajar dengan mudah, akan tetapi penggunaan gawai yang berlebih bisa berdampak buruk pada menurunnya minat belajar dari siswa serta karakter siswa yang kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Selain itu juga berdampak pada hasil belajar siswa karena siswa menjadi kurang belajar dan sulit memahami materi pelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan fokus mengetahui pengaruh penggunaan gawai terhadap minat belajar, karakter dan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, peneliti merekomendasikan penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Minat Belajar, Karakter dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik di SMKN 2 Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang meliputi :

1. Penggunaan gawai siswa kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik SMKN 2 Yogyakarta kurang mendapat pengawasan dari pihak sekolah.

2. siswa kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik di SMKN 2 Yogyakarta belum memanfaatkan gawai untuk mencari sumber belajar.
3. Minat belajar siswa kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik SMKN 2 Yogyakarta masih rendah.
4. Ada penurunan kepedulian siswa kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik SMKN 2 Yogyakarta terhadap lingkungan sekitar.
5. Penggunaan gawai mengakibatkan hasil belajar siswa kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik SMKN 2 Yogyakarta menurun.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, maka diperlukan pembatasan masalah agar peneliti lebih fokus dalam menggali dan mengatasi masalah yang ada. Penelitian ini dibatasi pada masalah penggunaan gawai yang mempengaruhi minat belajar, karakter dan hasil belajar siswa kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik SMKN 2 Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengaruh penggunaan gawai terhadap minat belajar siswa kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik di SMKN 2 Yogyakarta ?

2. Bagaimanakah pengaruh penggunaan gawai terhadap karakter siswa kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik di SMKN 2 Yogyakarta ?
3. Bagaimanakah pengaruh penggunaan gawai terhadap hasil belajar kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik di SMKN 2 Yogyakarta ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengetahui pengaruh penggunaan gawai terhadap minat belajar siswa kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik di SMKN 2 Yogyakarta.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan gawai terhadap karakter belajar siswa kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik di SMKN 2 Yogyakarta.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan gawai terhadap hasil belajar siswa kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik di SMKN 2 Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan yang telah dimiliki peneliti dan merupakan wahana untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat dibangku kuliah serta sebagai pendorong untuk meningkatkan penguasaan teknologi informasi sehingga dapat memperbaiki kemampuan dalam mengajar.

2. Bagi Sekolah

Digunakan sebagai bahan masukan untuk pengawasan penggunaan gawai pada proses belajar mengajar sehingga dapat memantau penggunaan gawai yang lebih bijak dan membantu dalam pembelajaran.

3. Bagi Penelitian Berikutnya

Dijadikan masukan bagi penelitian-penelitian lain yang melakukan penelitian serupa dimasa mendatang.