

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Prestasi belajar adalah bentuk hasil akhir yang diperoleh oleh siswa dan berbentuk nilai dari mata pelajaran dan hasil tersebut mengakibatkan perubahan bagi diri siswa. Prestasi belajar yang diperoleh oleh siswa, ditentukan oleh beberapa aspek, seperti aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Apabila siswa memiliki kognitif, afektif dan psikomotorik yang baik, maka siswa mampu mencapai prestasi belajar yang maksimal sehingga prestasi belajar yang dicapai oleh siswa akan memuaskan.

Ranah kognitif siswa dapat dikatakan baik apabila siswa mampu untuk menguraikan kembali kemudian memadukannya dengan pemahaman yang sudah ia peroleh untuk kemudian diberikan penilaian atau pertimbangan. Ranah afektif siswa dapat dikatakan baik apabila siswa mampu untuk menginternalisasikan nilai-nilai pembelajaran ke dalam dirinya. Sedangkan ranah psikomotorik dapat dikatakan baik apabila siswa mampu untuk mengaplikasikan pemahamannya dalam kehidupan sehari-hari melalui perbuatan atau tindakan. (Kasenda, dkk, 2016)

Namun, kenyataannya saat ini, kebanyakan dari siswa belum mampu memperoleh prestasi belajar yang maksimal. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa factor. Menurut Slameto (dalam Nikmah, 2015) Adapun faktor yang menjadi pengaruh dalam prestasi belajar siswa adalah

faktor internal dan factor eksternal. Factor internal terbagi menjadi 3 macam, yaitu, faktor jasmani, faktor psikologis dan faktor kelelahan . Faktor eksternal terbagi menjadi 3 macam pula, yaitu, faktor keluarga, faktor sekolah, faktor lingkungan masyarakat.

Salah satu yang merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah faktor sekolah yang salah satunya adalah alat-alat belajar siswa. Pada era sekarang ini, siswa menggunakan *gadget* sebagai media alat belajar untuk membantu siswa untuk memperoleh informasi untuk belajar. Namun mayoritas dari siswa menggunakan *gadget* dalam hal yang tidak bermanfaat seperti bermain *game*, memainkan *social media*, *browsing*, dan lain sebagainya. Hal ini menyebabkan waktu siswa untuk belajar semakin sedikit karena kebanyakan siswa menggunakan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*, sehingga prestasi belajar siswa pun menurun.

Menurut sebuah *survey* nasional pada tahun 2010, membuktikan bahwa *gadget* merupakan hal yang paling dibutuhkan oleh remaja. Keberadaan *gadget* memunculkan prioritas yang bertentangan antara guru yang prihatian dengan kedisiplinan siswa dikelas dan saat pembelajaran serta orang tua yang khawatir tentang cara untuk menghubungi anak-anak mereka di setiap saat. (Rabiu, dkk, 2016)

Menurut Dewan Pemeriksaan Afrika Barat WAEC 2014 di Taraba menyatakan bahwa kebanyakan siswa gagal dalam Bahasa Inggris dan

Bahasa Indonesia Matematika (laporan Pemeriksa Kepala WAEC, 2014). Ini sebagian disebabkan tingginya penggunaan *gadget* telekomunikasi. Sebagai gantinya agar siswa dapat berkonsentrasi dengan pembelajaran maka mereka memberi penekan lebih pada penggunaan *gadget*. (Rabiu, dkk, 2016)

Hal tersebut serupa dengan data yang diperoleh dari Adilla Zenara Nafisa dalam berita Bangsa Online (2017) bahwa *Gadget* memiliki dampak negatif dan salah satunya adalah lambat dalam pelajaran, “kebiasaan siswa yang asyik dengan *gadget* akan berpengaruh terhadap kemampuan otak untuk mendapat informasi. Salah satunya ketika mendapatkan pelajaran di sekolah, siswa akan sulit memahami apa yang disampaikan guru. Selain itu, *gadget* juga membuat siswa malas belajar serta membaca buku, sehingga berujung pada menurunnya prestasi.”

Sebuah fakta bahwa seorang anak dapat menghabiskan lebih dari tujuh jam setiap hari dalam penggunaan *gadget* dan teknologi ilmu komunikasi dalam kehidupan sehari-hari baik untuk pendidikan, berkomunikasi atau bermain *game*. (Saruji, dkk, 2017)

Menurut sebuah survei kepada 2.462 guru *Advanced Placement (AP)* dan *National Writing Project (NWP)* menemukan bahwa Teknologi digital atau *Gadget* telah membantu mereka dalam mengajar siswa sekolah menengah dan sekolah menengah atas. Pada saat bersamaan, internet,

telepon genggam, dan media sosial telah membawa tantangan baru terhadap para guru. (Purcell, dkk, 2013)

Dalam proses belajar, seharusnya siswa menggunakan alat-alat belajar seperti *gadget* untuk membantu siswa dalam memperoleh informasi di bidang pendidikannya dengan cara yang menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa bosan dengan pembelajaran didalam kelas, karena dengan *gadget* siswa dapat memperoleh segala macam pengetahuan dengan cepat dan lengkap dalam fitur yang lebih menarik sehingga siswa dapat tertarik untuk belajar dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Menurut Mayer, bahwa ketika cerita yang dibaca atau didengar disertai ilustrasi visual atau informasi non verbal lainnya (suara latar belakang dan musik) yang meningkatkan isi dari teks, dan sumber informasi ini tersedia secara serentak, teksnya akan dipahami dan dipertahankan lebih baik daripada jika disampaikan dengan kata-kata saja. (Bus, dkk, 2015). Oleh karena itu, *gadget* dianggap mampu membantu siswa dalam memahami informasi.

Berdasarkan paparan diatas penelitian ini akan berfokus pada “Apakah Ada Hubungan Antara Intensitas Penggunaan *Gadget* Dengan Prestasi Belajar Siswa”?

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari adanya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi psikologi pendidikan dan dapat memberi gambaran mengenai hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa.

2. Dari segi praktis,

- a. Bagi siswa,

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi kepada siswa tentang efek dari penggunaan *gadget* bagi prestasi belajar siswa.

- b. Bagi Instansi atau Guru,

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi pada pihak pendidik untuk lebih memperhatikan hal-hal di sekolah yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

- c. Bagi orang tua,

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi kepada orang tua untuk lebih memperhatikan bagaimana penggunaan *gadget* siswa sehari-hari agar tidak mempengaruhi prestasi belajar siswa.

d. Bagi peneliti lain,

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk penelitian yang akan datang dan dapat disempurnakan.