

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting di dalam kehidupan setiap individu karena pendidikan yang baik akan mengantarkan seseorang menuju cita-cita yang diinginkan dan pendidikan akan membekali setiap individu untuk mendapatkan pengetahuan, ketrampilan dan memiliki karakter sikap yang luhur yang bisa digunakan sebagai bekal untuk menjalani kehidupan. Sesuai dengan tujuan dari pendidikan yang terdapat dalam pasal 1 UU No. 12 Tahun 2012 tentang pendidikan, yaitu :

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan Pendidikan yang ditetapkan dapat dikatakan berhasil apabila ada peningkatan hasil belajar siswa. Pada observasi awal dilakukan peneliti di SMA Muhammadiyah (Plus) Salatiga. Bahwa masih ada hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa atau seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Siswa berusaha mendapatkan hasil belajar yang terbaik untuk mencapai prestasi yang baik pula. Penggunaan *gadget* yang tidak tepat dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa SMA Muhammadiyah (Plus) Salatiga, mereka mengatakan bahwa *gadget* itu sangat membantu dalam hal pembelajaran dalam mencari tambahan referensi belajar. Oleh itu tanpa *gadget* pun siswa merasa kesulitan dalam melaksanakan proses pembelajaran, karena mereka mengaku bahwa sumber belajar mereka kurang memadai atau kurang lengkap.

Keberhasilan hasil belajar ekonomi adanya tingkat penggunaan *gadge* oleh siswa. Sedangkan masalah yang dihadapi dalam hasil belajar adalah karena penggunaan *gadget* yang tidak tepat. Hal tersebut diakibatkan karena salah penggunaan *gadget*, tidak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran akan tetapi siswa menggunakannya untuk bermain *game* atau *chatting*.

Melalui hasil belajar, siswa akan lebih berpengaruh terhadap penggunaan *gadget* yang menimbulkan berbagai dampak negatif dan dampak positif. Dampak negatif apabila digunakan secara tidak baik atau secara berlebihan, antara lain Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*), malas menulis dan membaca, hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget*, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. Sedangkan dampak positif dari siswa untuk mempermudah mencari sumber informasi, mempermudah proses pembelajaran, sebagai penambah referensi pembelajaran. Dan memiliki peningkatan hasil belajar ekonomi sebelum 64,71 % dan sesudah menggunakan 73,50%.

Rendahnya penggunaan *gadget* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang berdampak pada siswa. Sehingga siswa tidak mempunyai semangat untuk belajar. Maka pada saat ada ulangan siswa merasa kesulitan tidak bisa mengerjakan di karenakan siswa tidak mempunyai semangat belajar.

Apabila penggunaan *gadget* akan berdampak pada hasil belajar siswa, Karena hal tersebut dapat membantu mengatasi masalah yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa merupakan tolak ukur bahwa ia telah berhasil dalam belajar, hasil belajar adalah hasil pada siswa yang di capai siswa ketika mengikuti dan menegerjakan tugas atau kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ANALISIS PENGGUNAAN *GADGET* DALAM Mendukung Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Muhammadiyah (Plus) Salatiga”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis memfokuskan permasalahan tentang:

1. Bagaimana implementasi penggunaan gadget dalam mendukung peningkatan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Muhammadiyah (Plus) Salatiga?
2. Bagaimana dampak penggunaan gadget dalam mendukung peningkatan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Muhammadiyah (Plus) Salatiga?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan utama yang ingin dicapai dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi penggunaan gadget dalam mendukung peningkatan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Muhammadiyah (Plus) Salatiga.
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan gadget dalam mendukung peningkatan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Muhammadiyah (Plus) Salatiga

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah disebutkan diatas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat anantara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dan bahan pertimbangan bagi peneliti-peneliti yang lain terkait dengan peningkatan hasil belajar dalam penggunaan gadget pada tingkat SMA Muhammadiyah (Plus) Salatiga.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti dapat menambah dan meningkatkan wawasan dalam bidang pendidikan dengan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan selama berada di bangku sekolah. Dan menerapkannya kembali tentang penggunaan gadget yang ada di sekolah.
- b. Bagi Siswa memberikan pengetahuan terhadap penggunaan gadget dalam mendukung peningkatan hasil belajar di kelas sehingga menumbuhkan sikap bijak dalam memanfaatkannya.
- c. Bagi Sekolah sebagai acuan dalam menambah dan meningkatkan kualitas hasil belajar dalam penggunaan gadget SMA Muhammadiyah (plus) Salatiga.
- d. Bagi Pembaca penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan bagi penelitian berikutnya.