

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan unsur penting yang harus dimiliki setiap individu guna meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang, yang diturunkan dari generasi ke generasi. Pendidikan juga tidak lepas dari aktivitas sehari-hari. Pendidikan di Indonesia, terus menaruh perhatian besar terhadap kualitasnya dan terus berupaya untuk meningkatkannya. Hal ini dijelaskan dalam Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan yang di mana pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar 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.

Melalui pendidikan, siswa dapat meningkatkan dirinya dengan melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan tujuan pendidikan. Keberhasilan siswa dalam belajar salah satunya dapat dilihat pada hasil belajarnya. Hasil belajar ini sering dijadikan sebagai skor hasil belajar yang menentukan berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar. Siswa akan mencapai hasil belajar yang maksimal jika mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh.

Tujuan pendidikan dicapai melalui sebuah wadah untuk mengatur jalannya pendidikan di negara ini. Sekolah merupakan wadah untuk mengatur jalannya pendidikan di Indonesia. Pendidikan erat kaitannya dengan informasi. Peserta didik memperoleh informasi dari berbagai macam cara seperti halnya sekarang kita memasuki era dimana kemajuan teknologi sangat berkembang pesat diantaranya *gadget*. Dengan keunggulan *gadget* yang dapat mengakses informasi dengan mudah dan cepat oleh karena itu *gadget* juga dapat di manfaatkan sebagai media dalam proses pembelajaran.

(Iswidharmanjaya, 2014:7) mengungkapkan bahwa “*Gadget* adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.”Penggunaan *gadget* yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa khususnya pada tingkat sekolah menengah pertama yang mana mereka sudah tidak asing dengan alat canggih seperti *handphone*, laptop maupun alat elektronik lainnya.

Selain fungsi utama *gadget* sebagai alat komunikasi, *gadget* juga dapat digunakan sebagai alat bisnis, sumber informasi, penyimpan berbagai informasi, alat musik atau hiburan, alat jejaring sosial bahkan dokumentasi. sebuah alat selain untuk berkomunikasi dan bermain, *gadget* dapat digunakan sebagai alat belajar (Rosiyanti, 2018:25-36)

Indonesia menduduki posisi kelima besar dunia pengguna *gadget* terbanyak. Diprediksi memiliki rata-rata pertumbuhan hampir 70% tiap tahunnya sejak 2020 sampai 2021 untuk peningkatan pasar *gadget*. Dari setiap 100 orang pengguna

gadget, 70 orang di antaranya ialah anak remaja yang berperan aktif dalam penggunaan. Dalam SIARAN PERS NO.17/ PIH/ KOMINFO/ 2/ 2014 dalam Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet, Penggunaan media sosial dan digital menjadi bagian yang menyatu dalam kehidupan sehari-hari anak muda Indonesia. Studi ini menemukan bahwa 98% dari anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang internet dan bahwa 79,5% diantaranya pengguna internet. Ada sekitar 20% responden yang tidak menggunakan internet, alasan utama mereka adalah tidak memiliki perangkat atau infrastruktur untuk mengakses internet atau bahwa mereka dilarang oleh orang tua untuk mengakses internet. (Departemen Komunikasi dan Informasi, 2014) : <https://www.komdigi.go.id/berita/berita-komdigi/detail/98-persen-anak-dan-remaja-tahu-internet>.

Menurut pendapat Hasanah, dkk (2015:70) jika siswa sering menggunakan *gadget* dengan berlebihan maka akan timbul permasalahan pada proses belajarnya. Kembali melihat tujuan dalam pendidikan seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, idealnya hasil belajar mendapat pengaruh secara positif maupun signifikan dari berbagai variabel / faktor.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam bentuk *gadget* kepada siswa diharapkan mampu memberikan motivasi belajar bagi siswa. Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran sebagai penerapan media pembelajaran membantu proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, efektif, menyenangkan sebagaimana prinsip dalam pembelajaran bahwa belajar merupakan kegiatan yang menyenangkan. Dengan pemanfaatan *gadget* sebagai media pembelajaran, diharapkan baik guru

maupun siswa dapat mengetahui penerapan dari teknologi informasi dan komunikasi di tengah tuntutan zaman yang semakin canggih, sehingga tidak mengalami gagap teknologi (Fitriansyah, 2016: 3)

Pemanfaatan media pembelajaran berupa *gadget* di lingkungan sekolah sangat perlu mengingat beberapa pertimbangan baik positif maupun negatif. Pada dampak positif penggunaan *gadget* dalam pembelajaran adalah dapat memudahkan siswa memperoleh informasi dengan cepat dan simpel. *Gadget* juga dianggap sebagai "teman" saat ini bagi masyarakat khususnya siswa di lingkungan sekolah, *gadget* dilibatkan dalam pembelajaran. Maka diharapkan akan memotivasi siswa dalam memperoleh bahan ajar dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Tidak hanya kelebihan yang ditimbulkan dalam penggunaan *gadget*, dampak negatif dari penggunaan *gadget* juga perlu diperhatikan. Penggunaan waktu yang berlebihan, dapat membuat siswa malas belajar mencari ilmu pengetahuan maupun materi dalam buku, penggunaan yang salah seperti mengakses media sosial secara berlebihan dan bermain game online. Dengan demikian, dampak ini perlu diperhatikan dan diperkenalkan oleh semua pihak kepada siswa, sehingga siswa dapat mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* dalam pembelajaran, sehingga dalam penggunaannya siswa dapat lebih selektif terhadap konten-konten yang di aksesnya dalam *gadget*.

Gadget termasuk *hardware*, yaitu perangkat fisik yang biasanya berfungsi untuk mendukung aktivitas tertentu. Namun, *gadget* juga sering didukung oleh *software* untuk menjalankan fungsi-fungsinya. Misalnya, sebuah *handphone* (*hardware*) membutuhkan sistem operasi dan aplikasi (*software*) untuk beroperasi.

Jadi, *gadget* adalah kombinasi *hardware* dengan *software* yang memungkinkan penggunaannya. *Hardware* adalah perangkat fisik yang digunakan untuk menjalankan fungsi komunikasi dan informasi, contohnya: *Handphone* untuk komunikasi melalui panggilan, pesan dan aplikasi media sosial. Tablet mempermudah akses informasi seperti artikel dan *e-book*. Laptop untuk mengolah data, mencari informasi, dan berkomunikasi melalui berbagai *platform*. *Software* merupakan program atau aplikasi yang memungkinkan perangkat keras berfungsi untuk komunikasi dan informasi, contohnya: Aplikasi pesan instan seperti WhatsApp, media sosial seperti TikTok dan Youtube dan peramban seperti Google Chrome. (Sihotang, 2020:67)

Pada bulan November 2023, penulis mewawancarai guru mata pelajaran pendidikan agama kristen SMPN 1 Ende melalui perangkat telepon seluler. Melalui wawancara tersebut, diperoleh data terkait penggunaan *gadget* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen SMPN 1 Ende. Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran menunjukkan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. *Gadget* memberikan akses cepat ke sumber belajar yang beragam, meningkatkan motivasi, dan memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif. Namun, tantangan muncul dari potensi gangguan seperti media sosial dan permainan yang dapat mengganggu konsentrasi siswa. Dalam hal ini *gadget* yang sering digunakan oleh siswa adalah *handphone*. Penggunaan *handphone* melalui aplikasi seperti YouTube dan TikTok dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dengan tema “Allah

Berkarya”, khususnya dalam meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Dalam penggunaannya *gadget* digunakan bukan sebagai media pembelajaran namun untuk bermain *game online*, *chatting*, akses media sosial yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran dan tidak berkonsentrasi pada penyampaian materi yang diberikan guru. Tentu hal ini menjadi suatu permasalahan yang akan berdampak pada hasil belajar siswa karena waktu belajar siswa di sekolah hanya 5-7 jam sehari.

Dimana yang seharusnya *gadget* dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, tetapi siswa melakukan yang sebaliknya. Dari latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen SMPN 1 Ende Tahun Ajaran 2023/2024 ”**.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang telah diuraikan diatas maka identifikasi masalahnya adalah:

1. Siswa tidak menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran untuk mengakses materi pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri 1 Ende

2. Siswa menggunakan *gadget* untuk bermain game dan mengakses media sosial di SMP Negeri 1 Ende
3. Siswa kesulitan mengatur waktu penggunaan *gadget* yang dapat mengurangi ektivitas belajar dan pemahaman materi di SMP Negeri 1 Ende

1.3 BATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi yang telah ditetapkan penulis maka adapun batasan-batasan masalah dalam penelitian ini maka penelitian ini dibatasi pada “Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dalam mengakses materi Pendidikan Agama Kristen”.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK)?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan Umum:

Mengetahui adakah pengaruh dari penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Krsiten (PAK) di SMP Negeri 1 Ende.

2. Tujuan Khusus:

Untuk mengetahui penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Krsiten (PAK)

1.6 MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat dari penelitian ini dapat memberikan pemahaman mendalam tentang hubungan antara penggunaan *gadget* dan pencapaian akademis siswa serta untuk pengembangan kebijakan pendidikan yang lebih efektif terkait penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Temuan penelitian ini dapat membantu guru dan lembaga pendidikan untuk menyesuaikan strategi pembelajaran, memanfaatkan potensi positif *gadget* dan mengatasi potensi dampak negatifnya.
- b. Orang tua dapat menggunakan temuan penelitian ini untuk memahami lebih baik dampak penggunaan *gadget* pada pendidikan anak-anak mereka dan mengambil langkah-langkah yang sesuai di rumah