

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Suatu titik terang yang bermula pada suatu kesederhanaan pada kehidupan manusia, telah menjadi sesuatu yang bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan yang bernama teknologi. Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi. Konsumsi masyarakat akan teknologi menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat dekat dan tanpa jarak. Awalnya, teknologi diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia. Lahir dari pemikiran manusia yang berusaha untuk mempermudah kegiatan-kegiatannya yang kemudian diterapkan dalam kehidupan. Kini teknologi telah berkembang pesat dan semakin maju seiring dengan perkembangan zaman sehingga terjadi pengalihan fungsi teknologi. Contohnya pada salah satu fasilitas canggih pada masa ini yang akan dibahas yaitu mengenai telepon genggam yang lebih dikenal dengan sebutan *gadget*.

Beberapa tahun yang lalu *gadget* hanya dimiliki oleh kalangan pembisnis yang memang benar-benar membutuhkan itu untuk kelancaran pekerjaannya. Seiring berjalannya waktu *gadget* bisa dimiliki oleh semua kalangan. Baik yang sangat membutuhkan maupun yang kurang membutuhkan. Termasuk pelajar perkembangan teknologi semakin memasyarakat dikalangan pelajar. Kini *smartphone* adalah sakunya seorang pelajar, hampir semua anak didik mengantongi *gadget*. Hal ini merupakan kebanggaan bagi Orang tua, karena mempunyai anak yang tidak ketinggalan zaman. Orang tua menyadari akan pentingnya *gadget* bagi anaknya dengan berbagai alasan, namun Orang tua tidak menyadari bahwa disamping itu *gadget* juga mempunyai dampak negatif.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

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, masyarakat, bangsa dan negara (UU RI No 20, 2003: 3).

Sementara pendidikan tidak dapat dipisahkan dengan pembinaan pribadi manusia menuju kedewasaan yang sempurna. Pembinaan pribadi menuju kedewasaan memerlukan proses yang tidak pendek, dan proses itulah yang disebut dengan pendidikan atau proses belajar mengajar. Hal tersebut sebagaimana tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 dinyatakan pendidikan adalah:

Media sosial adalah sebuah media *online*, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi

Web 2.0 , dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*”.

Seiring perkembangan zaman, media sosial pun semakin canggih dan telah menjadi kebutuhan bagi khalayak ramai. Tidak terkecuali bagi para pelajar yang masih duduk dibangku sekolah menengah atas. Mereka dapat berkomunikasi dan mendapatkan teman baru melalui media sosial. Dengan adanya dukungan *gadget*, para siswa dapat mengakses media sosial melalui *gadget* yang mereka miliki. Penggunaan media sosial itu sendiri memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siswa kelas X di SMKS Sekota Padang, rata – rata yang memiliki minat belajar rendah itu akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tersebut. Hal ini dapat dilihat dari berbagai faktor yaitu faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal adalah segala sesuatu yang membuat siswa yang berminat yang datangnya dari luar diri siswa, seperti dorongan orang tua, dorong dari guru, tersedia serana prasarana atau fasilitas dan keadaan lingkungan. Faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. faktor internal tersebut antara lain yaitu pemusatan perhatian. Keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan Dimana kelima faktor internal tersebut memiliki peran yang penting dalam menentukan hasil belajar seorang siswa tersebut. Perkembangan hasil belajar siswa sebelumnya dapat dilihat dari ujian mid semester ganjil seluruh siswa kelas X di SMKS Sekota Padang.

Selain itu, penggunaan media sosial juga memiliki dampak negatif terhadap siswa kelas X SMKS Sekota Padang. Dimana sebagian siswa yang memiliki akun di media sosial, mereka lebih senang berselancar di dunia maya dibandingkan mengikuti proses belajar mengajar. Mereka seperti memiliki dunianya sendiri. Kemudian, siswa yang telah kecanduan menggunakan media

sosial, sehingga tidak dapat membagi waktu dengan baik. Mereka tidak dapat memilah- milah mana yang waktu belajar dan mana yang waktu untuk berselancar di dunia maya.

Kemudian, cara penyampaian guru yang kurang tepat membuat siswa kurang berminat mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Para siswa tidak serius dalam mendengarkan materi yang dijelaskan guru di kelas. Hal ini dipicu oleh cara penyampaian guru yang tidak sesuai dengan yang diharapkan siswa. Terkadang guru menyampaikan materi pembelajaran secara monoton atau satu arah saja dan hal itu membuat siswa menjadi bosan mengikuti proses pembelajaran. Adapun cara penyampaian pembelajaran yang baik sebagai berikut : Membuat lingkungan belajar yang mendukung, Menggunakan teknik mengajar yang tepat, Menggunakan teknologi pendukung, memahami materi dengan baik, dengan hal itu siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Berikut ini tabel kondisi hasil belajar awal siswa SMKS Sekota Padang :

Tabel 1. Tabel Kondisi Hasil Belajar Siswa

No	Kelas	Nilai ≥ 75	Nilai < 75	Jumlah
1.	SMKS Semen Padang	42 Orang	32 Orang	74
2.	SMKS Nusatama Padang	30 Orang	23 Orang	53
3.	SMKS Pratama Padang	34 Orang	26 Orang	60
4.	SMKS Nasional Padang	23 Orang	27 Orang	50
5.	SMKS Taruna Padang	22 Orang	25 Orang	47
6.	SMKS Muhhamadiyah 1 Padang	10 Orang	12 Orang	22
Total		161 Orang	145 Orang	306

Sumber :Tata Usaha SMKS Sekota Padang

Berdasarkan pada permasalahan yang dikemukakan di atas, maka peneliti mengangkat masalah tersebut menjadi judul skripsi yaitu “**Kontribusi**

Penggunaan Media sosial dan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Informatika Siswa kelas X di SMKS Sekota Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024.” Untuk mengetahui apakah media sosial dan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SMKS Sekota Padang tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Siswa lebih sering menggunakan media sosialnya untuk update status dibandingkan mengakses materi pembelajaran.
- 2) Siswa lebih cenderung menggunakan *gadget* nya untuk bermain game sehingga dia asik dengan dunianya sendiri.
- 3) Penyalahgunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti dalam penelitian baik dari segi waktu, dana tenaga serta kemampuan peneliti, maka perhatian utama dalam penelitian ini adalah kontribusi penggunaan media sosial dan *gadget* terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas X di SMKS Sekota Padang semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari pembatasan masalah, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1) Seberapa besar kontribusi penggunaan media sosial terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas X di SMKS Sekota Padang semester ganjil tahun ajaran 2023/2024?
- 2) Seberapa besar kontribusi penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas X di SMKS Sekota Padang semester ganjil tahun ajaran 2023/2024?

- 3) Seberapa besar kontribusi penggunaan media sosial dan *gadget* secara bersama-sama terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas X di SMKS Sekota Padang semester ganjil tahun ajaran 2023/2024?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari perumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui apakah besar kontribusi penggunaan media sosial terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas X di SMKS Sekota Padang semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.
- 2) Untuk mengetahui apakah besar kontribusi penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas X di SMKS Sekota Padang semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.
- 3) Untuk mengetahui apakah besar kontribusi penggunaan media sosial dan *gadget* terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas X di SMKS Sekota Padang semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis berharap ada manfaat yang dapat diambil oleh pihak terkait seperti penulis sendiri, orang tua dan bagi para pendidik dalam hal ini khususnya guru. Manfaat penelitian ini yaitu:

- 1) Bagi penulis sebagai calon guru penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan serta meningkatkan hasil belajar pada siswa.
- 2) Bagi orang tua penelitian ini diharapkan dapat membantu orangtua dalam mengarahkan minat belajar anak sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar anak.
- 3) Bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi para guru dalam melakukan penelitian berikutnya dan dapat juga digunakan sebagai literature penelitian.