

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran dengan harapan siswa secara aktif mengembangkan potensi diri, akhlak mulia, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pendidikan adalah proses pengalihan pengetahuan secara sistematis dari seseorang kepada orang lain sesuai standar yang telah ditetapkan oleh para ahli. Dengan adanya transfer pengetahuan diharapkan dapat merubah sikap tingkah laku, kedewasaan kepribadian ke dalam pendidikan formal dan pendidikan non formal (Moses, Melmambessy, 2022).

Menurut Triyanto (2014), pendidikan adalah usaha untuk mengeluarkan potensi yang ada di dalam manusia sebagai upaya untuk memberikan pengalaman-pengalaman belajar terstruktur dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan-kemampuan individu agar kemudian hari dapat memainkan peranan hidup yang bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan-kemampuan individu agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup

secara tepat. Di dalam pendidikan sangat dibutuhkan yang namanya proses pembelajaran agar pendidikan itu berjalan dengan baik dan benar.

Pembelajaran adalah bagian dari pendidikan. Menurut Rusman (2018), pelaksanaan pembelajaran merupakan hasil interaksi dari komponen-komponen yang memiliki fungsi tersendiri dengan maksud agar ketercapaian tujuan pembelajaran dapat di pengaruhi. Pembelajaran dapat juga diartikan sebagai suatu proses, cara, perbuatan menjadikan manusia sebagai makhluk hidup untuk belajar (Hidayat & Juniar,2020). Pada zaman sekarang ini banyak sekali cara untuk memberikan pembelajaran yang menarik salah satunya dengan menggunakan perkembangan teknologi saat ini.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat telah memudahkan masyarakat untuk mengakses informasi dengan berbagai perangkat canggih seperti gadget. Penggunaan gadget sudah menjadi kebutuhan penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan remaja dan pelajar yang mana mayoritas di Indonesia berusia 15-34 tahun. Remaja merupakan pengguna utama gadget terutama pada siswa di sekolah karena diperlukan dalam kebutuhan komunikasi, informasi, dan hiburan (Cika, 2020). Banyaknya fitur dan fungsi yang terdapat pada gadget membuat penggunanya sering hanya fokus pada gadget dan mengabaikan pelajaran yang ada di sekolah.

Gadget merupakan suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya (Rini, Pratiwi, and Ahsin 2021). Pada saat ini *gadget* sangat digemari kalangan masyarakat bahkan menjadi

barang pokok yang wajib dimiliki oleh setiap orang, baik kalangan pejabat, masyarakat kelas atas maupun kelas bawah dan yang paling gemar menggunakan *gadget* adalah kalangan anak – anak dan remaja.

Gadget sendiri memiliki dampak positif dan dampak negatif bagi setiap penggunanya, khususnya bagi remaja kalangan SMK. Dampak positif menggunakan *gadget* bagi remaja itu sendiri adalah menambah wawasan dari segi informasi, sebagai media pembelajaran dan dapat menambah pengetahuan bagi remaja. Sedangkan dampak negatifnya adalah mengganggu prestasi remaja disekolah, tidak bisa berperilaku sosial dengan baik kepada orang-orang dan lingkungan sekitarnya, mengganggu psikologi remaja, mengakibatkan gangguan emosi mental dan kepribadian, serta sulit bagi remaja untuk bisa mengontrol diri saat menggunakan *gadget* terutama pada saat pembelajaran sedang berlangsung (Nuzulia, 2020).

Faktor terkait intensi perilaku penggunaan gadget saat belajar merupakan salah satu tidak adanya pengontrolan diri pada siswa. Kontrol diri adalah kemampuan untuk mengendalikan impuls seseorang ketika dihadapkan dengan tantangan dan godaan, dan dikaitkan dengan kesehjahteraan fisiologis dan psikologis, serta sebagai kapasitas untuk mengubah impuls dan perilaku yang tidak diinginkan (willems et al., 2019).

Menurut Bachri Thalib (2010 : 107) kontrol diri adalah kemampuan individu untuk mengendalikan dorongan-dorongan, baik dari dalam maupun dari luar diri individu sehingga seorang individu yang memiliki kontrol diri yang baik, akan mengambil keputusan secara efektif untuk mendapatkan

sesuatu yang dia inginkan dan menghindari akibat yang tidak di inginkan. Kontrol diri adalah kemampuan siswa dalam mengatur, menyusun, membimbing, dan mengarahkan perilaku untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan (Widyaningrum R and Susilarini T 2021).

Kontrol diri merupakan kemampuan untuk mengendalikan dan mengatur perilaku serta emosi seseorang. Dalam konteks penggunaan gadget, kontrol diri berperan penting dalam membantu siswa SMK untuk mengelola penggunaan gadget mereka dengan bijaksana saat belajar. Kemampuan untuk mengontrol diri dapat membantu siswa membatasi gangguan dari gadget, meningkatkan fokus dan konsentrasi, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 3 Padang, disekolah ini peneliti mengamati selama proses PLK pada tahun ajaran 2023/2024 pada bulan Juli hingga bulan Desember 2023. Fenomena yang peneliti temukan terkait penggunaan gadget pada saat jam pembelajaran di kelas. Salah satunya yaitu ketika jam pelajaran BK berlangsung ada beberapa siswa ketika guru di depan sedang menjelaskan mereka asik dengan memainkan *gadgetnya* dan membuka game. Oleh karena itu peneliti memanggil siswa yang bermain *gadget* untuk melaksanakan layanan konseling individual.

Beberapa siswa tersebut memberikan alasan diantaranya : (1) siswa memainkan *gadget* mereka di karenakan bosan dalam jam pelajaran; (2) siswa merasa bahwa materi pembelajaran yang di berikan guru itu tidak penting

untuk di dengarkan dan di pelajari; (3) siswa merasa materi pembelajaran terlalu susah sehingga mereka lebih memilih memainkan *gadget*; (4) siswa merasa isi dari *gadget* lebih menarik ketimbang pembelajaran. Dari uraian di atas menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada siswa ketika jam pelajaran berlangsung disebabkan karena kurangnya kontrol diri siswa terhadap perilakunya. Sedangkan siswa yang memiliki kontrol diri yang baik cenderung bisa untuk tidak menggunakan *gadget* saat jam pelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat ditarik sebuah dugaan bahwa penggunaan *gadget* berhubungan dengan kontrol diri siswa. Untuk menguji apakah penggunaan *gadget* benar-benar memiliki kontribusi terhadap kontrol diri, maka peneliti penting untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Kontribusi Kontrol Diri Terhadap Penggunaan Gadget saat Belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Padang Tahun Ajaran 2024/2025”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah tersebut sebagai berikut :

1. Beberapa siswa sering fokus ke *gadget* saat belajar karena siswa merasa bosan ketika jam pembelajaran.
2. Beberapa siswa merasa isi dari *gadget* yang mereka miliki lebih menarik daripada pembelajaran yang sedang berlangsung.
3. Adanya siswa yang merasa materi pembelajaran terlalu susah sehingga mereka lebih memilih memainkan *gadget*..

4. Siswa merasa bahwa materi pembelajaran yang di berikan guru itu tidak penting untuk di dengarkan dan di pelajari .

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan penulis pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu seberapa besar kontribusi kontrol diri terhadap penggunaan gadget saat belajar siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Padang Tahun Ajaran 2024/2025?

D. Batasan Masalah

Untuk menghindari kesalahpahaman dan meluasnya pembahasan dalam penelitian maka peneliti membatasi permasalahan yang akan di teliti yaitu kontrol diri siswa Kelas XI SMK N 3 Padang dalam penggunaan gadget di saat belajar.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui kontribusi kontrol diri terhadap penggunaan gadget saat belajar siswa kelas XI SMK Negeri 3 Padang tahun ajaran 2024/2025.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan memberikan sumbangan ilmu pengetahuan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan pada saat ini. Khususnya ilmu yang berkaitan dengan kontrol diri dan

penggunaan gadget pada siswa kelas XI SMK Negeri 3 Padang Tahun Ajaran 2024/2025.

2. Manfaat Praktisi

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan kepada para siswa SMK Negeri 3 Padang agar lebih mampu membatasi waktu penggunaan gadget dalam pembelajaran serta mampu menaati peraturan yang ada di sekolah.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pihak sekolah agar siswa lebih mengikuti peraturan yang ada di sekolah.

c. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti sendiri khususnya adalah peneliti berharap hasil dari penelitian ini bisa bermanfaat dan berguna bagi siswa dan orang sekitar.