

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi tolak ukur untuk membuat manusia (peserta didik) mengerti dan bisa lebih kritis dalam berpikir. Dalam dunia pendidikan, seorang guru/pendidik mempunyai peranan besar didalamnya. Keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan informasi sangat tergantung pada kelancaran komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa. Kurangnya kelancaran komunikasi mengakibatkan pesan yang guru sampaikan tidak diterima dengan baik. Tentunya, guru berharap setiap peserta didiknya bisa berhasil dalam pembelajaran yang ditempuh. Keberhasilan tersebut disertai dengan minat belajar dari peserta didik.

Menurut Ningsih (2022), mengatakan bahwa siswa yang memiliki minat belajar tentunya akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan belajarnya. Sebagai siswa seharusnya memiliki minat belajar yang tinggi sehingga ia bisa mencapai tujuan dengan maksimal dan memperoleh prestasi belajar yang baik. Pentingnya mempunyai minat belajar yang tinggi agar terjadinya perubahan belajar ke arah lebih positif dan memiliki masa depan yang baik.

Adapun siswa yang memiliki minat belajar yang rendah dapat dilihat ketika siswa kurang antusias belajar, siswa tidak bisa menjawab pertanyaan, siswa tidak bisa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, dan siswa tidak memanfaatkan fasilitas yang disediakan pihak sekolah untuk membaca dan mencari tugas. Hal ini selaras dengan pendapat Tina (2022), menyatakan bahwa rendahnya minat belajar siswa yang nampak dari beberapa hal seperti pertama, siswa kurang bergairah untuk mengikuti pelajaran, kedua, siswa tidak respon saat guru memberikan pertanyaan di kelas dan ketiga, siswa kurang menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru dan tidak mau menanyakan materi pelajaran yang belum dipahami dan rendahnya minat baca siswa untuk mencari tugas-tugas yang diberikan guru dengan memanfaatkan fasilitas internet yang disediakan oleh pihak sekolah.

Terkait dari pernyataan tersebut, menurut Bona (2018), mengatakan bahwa kemampuan siswa untuk berkonsentrasi di kelas saat ini semakin memburuk. Bahkan siswa dapat berkonsentrasi hanya dalam waktu sekitar 10 menit. Ketika sekolah menggunakan gadget sebagai alat belajar, maka sekolah harus memberikan proses belajar mengajar yang berbeda agar anak tidak dikendalikan oleh *gadget*. Dalam hal ini, tentunya penggunaan *gadget* di sekolah harus diperhatikan agar konsentrasi dan minat belajar siswa bisa meningkat. Siswa yang memiliki minat belajar rendah akan mempengaruhi prestasi belajar. Selain itu, siswa akan merasa malas belajar karena tidak adanya gairah atau keinginan dalam dirinya untuk belajar. Ketika siswa memiliki minat belajar yang rendah, maka ia akan mengambil keputusan yang negatif misalnya membolos, putus sekolah, ataupun yang lainnya.

Minat merupakan suatu kondisi atau kecenderungan seseorang dalam suatu tindakan atau kegiatan disertai dengan perasaan senang dan ketekunan. Minat juga dapat membangkitkan semangat dalam diri untuk melakukan kegiatan demi mencapai tujuan (Herlambang, 2021). Belajar adalah sebuah upaya yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, perilaku, dan lain-lain. Jadi minat belajar menurut Nurhalipah, Yustiana, Saeni, & Muslih (2020) adalah perhatian, kesukaan, yang kemudian menunjukkan rasa semangat, komitmen, dan keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran yang ada. Minat belajar juga merupakan salah satu faktor internal yang menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Minat siswa dalam belajar menjadi kekuatan yang bisa memotivasi siswa untuk belajar (Hudaya, 2018).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilaksanakan pada tanggal 05 Oktober 2023 kepada koordinator guru BK di MAN 1 Kota Cirebon bahwa ternyata minat belajar siswa masih tergolong rendah. Rendahnya minat belajar siswa bisa dilihat dengan perasaan senang, perhatian, perasaan tertarik, dan keterlibatan siswa. Hal ini dapat dilihat saat pembelajaran berlangsung siswa seringkali bermain *gadgetnya*, membuka aplikasi tiktok, atau melihat pesan, dan lainnya. Menurut salah

satu siswi mengatakan bahwa saat pembelajaran berlangsung terkadang membuka *gadget* untuk bermain sebentar karena melihat gurunya yang membosankan dalam penyampaian materi sehingga siswi merasa bosan dan mengalihkan perhatiannya dengan bermain *gadget*.

Pesatnya kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang besar bagi masyarakat. Dengan adanya kemajuan teknologi tersebut bisa membantu manusia dalam melakukan berbagai hal. Misalnya ingin makan diluar, tentunya akan memakan waktu lama. Namun dengan adanya teknologi tersebut, manusia bisa memesan makanan dengan *online* dengan waktu yang cepat atau contoh lainnya. Menurut Putra, Wahyuni, Alucyana, & Ajriyah (2021), mengatakan bahwa dengan adanya kemajuan ini membuat manusia merasa senang karena segala hal yang sulit bisa dilakukan dan diselesaikan dengan cepat. Namun, pada sisi lain dalam penggunaannya bisa berdampak buruk bagi manusia. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ini seperti hadirnya teknologi di bidang komunikasi seperti *Gadget* atau gawai.

Gadget merupakan sebuah alat komunikasi untuk memudahkan seseorang dalam berinteraksi. Banyak manfaat dan kemudahan yang tercipta dari kemajuan teknologi ini. Hal ini diperkuat menurut Bakar & Kaddas (2021), mengungkapkan bahwa *gadget* ini berbeda dengan alat elektronik yang lainnya karena *gadget* memiliki elemen baru yang tidak dimiliki alat elektronik lainnya. Dengan kata lain, dari waktu ke waktu *gadget* selalu menghadirkan teknologi terkini yang membuat hidup lebih praktis. Tidak hanya untuk menelpon saja, saat ini *gadget* bisa untuk Instagram, Facebook, WhatsApp, telegram, *messenger*, dan lainnya. Begitupun fungsinya, tidak hanya untuk komunikasi saja, tetapi dapat juga digunakan untuk mendengarkan musik, mencari informasi dari seluruh dunia dengan merek tertentu dapat digunakan sebagai pengganti *remote control*.

Dalam penggunaan *gadget* yang dilakukan secara terus-menerus akan membuat siswa ketergantungan dan menjadi aktivitas sehari-hari. Tentunya dengan menggunakan *gadget* hidup kita menjadi lebih mudah dan praktis. Dari kemudahan itulah yang membuat manusia merasa

bergantung pada *gadget* dan tidak mau jauh dari *gadget*. *Gadget* ini bisa berdampak positif maupun negatif tergantung pada individu menggunakannya. Adapun dampak positifnya bisa mendapatkan pengetahuan lebih luas dan cepat, bisa mencari materi-materi dengan mudah, bisa mengetahui perkembangan zaman diluar, dan lain-lain. Sedangkan dampak negatifnya bisa membuat orang kecanduan, bisa menjadi pribadi yang tertutup, mengalami gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, ancaman *cyberbullying*, dan lain-lain. Hal ini selaras dengan pendapat Nurhalipah, Yustiana, Saeni, & Muslih (2020), menyatakan bahwa dampak positif dalam penggunaan *gadget* yaitu menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi. Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan dalam penggunaan *gadget* yaitu mengganggu kesehatan mata, mempengaruhi perilaku, dan rawan terhadap tindak kejahatan.

Menurut Darwin (2023), mengungkapkan bahwa dalam penggunaan *gadget* memerlukan pengawasan guru dan orang tua karena jika disalahgunakan akan memiliki efek negatif pada minat siswa dalam belajar. Jika siswa berlebihan dalam menggunakan *gadget* maka siswa akan malas belajar, sehingga guru perlu memperhatikan penggunaannya di lingkungan sekolah. Maka dari itu, batasan dari penelitian ini yakni membahas terkait pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian karena pada hasil studi pendahuluan siswa di MAN 1 Kota Cirebon memiliki minat belajar rendah dan bergantung pada *gadget*. Selain itu, di MAN 1 Kota Cirebon juga belum pernah ada yang meneliti terkait *gadget*. Dengan demikian, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI di MAN 1 Kota Cirebon”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Rendahnya minat belajar siswa. Faktor rendahnya minat belajar siswa membuat prestasi belajar siswa menurun sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang kurang baik.
- b. Pembelajaran yang monoton. Penyampaian materi oleh guru yang terkesan membuat bosan dapat membuat siswa menjadi tidak berantusias dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti memberikan batasan masalah dalam penelitian ini agar permasalahan tetap fokus pada tujuan penelitian dan tidak meluas dalam permasalahan yang lain. Adapun pembatasan masalah yang akan menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas XI di MAN 1 Kota Cirebon.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana gambaran minat belajar siswa kelas XI di MAN 1 Kota Cirebon?
- b. Bagaimana intensitas penggunaan *gadget* pada siswa kelas XI di MAN 1 Kota Cirebon?
- c. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa siswa kelas XI di MAN 1 Kota Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran minat belajar siswa kelas XI di MAN 1 Kota Cirebon.

2. Untuk mengetahui intensitas penggunaan *gadget* pada siswa kelas XI di MAN 1 Kota Cirebon.
3. Untuk membuktikan adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa kelas XI di MAN 1 Kota Cirebon.

F. Manfaat/Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis.

Hasil dari penelitian ini menjadi referensi dan memberikan sumbangan konseptual bagi penelitian sejenis dalam rangka mengembangkan ilmu pengetahuan dan kemajuan dunia pendidikan khususnya terkait minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Pihak Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan masukan bagi semua pihak sekolah untuk bekerjasama dalam meningkatkan minat belajar siswa.

b. Bagi Guru Kelas

Guru kelas mampu memperhatikan siswa-siswinya ketika pembelajaran berlangsung dan menerapkan sistem pembelajaran yang tidak monoton sehingga siswa disekolah merasa senang dan menerima pembelajaran dengan baik.

c. Bagi Mahasiswa

Peneliti mendapatkan ilmu pengetahuan berupa pemahaman dan pengalaman, peneliti dapat mengimplementasikan ilmu-ilmu yang diperoleh.

d. Pihak BK

Penelitian ini dapat memberikan masukan, arahan, dan membantu siswanya agar bisa menumbuhkan minat belajar dalam dirinya dengan belajar yang menyenangkan.

G. Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian dalam skripsi ini terdiri dari 5 bab, sebagai berikut :

a. BAB I Pendahuluan

Bab ini berisikan latar belakang masalah yang menjadi dasar pentingnya penelitian. Selain itu, terdapat identifikasi masalah, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat/kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, dan kerangka pemikiran.

b. BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi tinjauan teori yang mendeskripsikan pengertian dan teori dari para ahli yang berkaitan dengan penelitian.

c. BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, penentuan populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan hasil dari penelitian yang dilakukan dan pembahasan hasil penelitian yang dilakukan dengan pendekatan analisis kuantitatif.

e. BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab terakhir ini terkait pokok-pokok dari penelitian yang sudah dilakukan dan saran-saran membangun untuk disampaikan kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini.