BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan salah satu unsur penting untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran itulah terjadi proses transformasi ilmu pengetahuan serta nilai-nilai. Ketika proses pembelajaran berlangsung, terjadi interaksi antara guru dengan siswa yang memungkinkan bagi guru untuk dapat mengenali karakteristik serta potensi yang dimiliki siswa. Oleh karena itu, pendidikan bukan lagi memberikan stimulus akan tetapi usaha mengembangkan potensi yang dimiliki. Pengetahuan itu tidak diberikan, akan tetapi dibangun oleh siswa. Untuk dapat mengenali dan mengembangkan potensi siswa tentunya dalam proses pembelajaran perlu pembelajaran yang bersifat aktif.

Belajar aktif sangat diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Siswa akan belajar secara aktif kalau rancangan pembelajaran yang disusun guru mengharuskan siswa, baik secara sukarela maupun terpaksa menuntut siswa melakukan kegiatan belajar. Mengaktifkan kegiatan belajar siswa berarti menuntut kreativitas dan kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Aktivitas merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Aktivitas belajar adalah aspek yang sangat penting dalam pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang

menekankan aktivitas belajar akan menjadi lebih bermakna dan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Selain itu, siswa juga dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa mampu mengembangkan bakat yang dimiliki.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti ketika melaksanakan PPL di SMK Negeri 1 Gorontalo, menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa belum berani mengajukan pertanyaan kepada guru, belum berani menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru, dikarenakan kurangnya referensi siswa dalam mengembangkan materi pembelajaran. Buku paket yang digunakan hanya dibagi pada saat proses pembelajaran berlangsung dan tidak dibawa pulang, sehingga siswa tidak dapat mengembangkan materi pembelajaran.

Sesuai dengan uraian permasalahan di atas, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap aktivitas belajar siswa, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Di SMK Negeri 1 Gorontalo”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian yaitu :

1. Rendahnya intensitas pemanfaatan *social network*
2. Ikhtisar/ringkasan dan menggaris bawahi materi belum dilaksanakan secara intens
3. Penulisan dan pencatatan tentang materi pelajaran tidak dapat diakses melalui *web browsing*
4. Rendahnya sistem mengakses *social network* yang ada
5. Siswa belum dapat mempraktekkan atau melakukan latihan dalam mengakses materi pelajaran

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Di SMK Negeri 1 Gorontalo?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Di SMK Negeri 1 Gorontalo.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan dalam penelitian ini, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengambilan keputusan terkait masalah pendidikan khususnya dalam pembelajaran di sekolah.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya dan diharapkan dapat menambah dan mengembangkan pengetahuan dalam bidang pendidikan.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Memberikan kemudahan dalam mempelajari ilmu pengetahuan dan dapat mengimplementasikan dalam bidang yang sesuai

b. Bagi guru

Sebagai motivasi untuk menerapkan pendekatan keterampilan proses dalam pembelajaran untuk menghasilkan output yang berkualitas

c. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman sebagai calon guru dapat berusaha sejak sekarang untuk belajar