

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang pada umumnya wajib dilaksanakan oleh setiap negara, pendidikan dirancang untuk mewariskan nilai dan budaya dalam masyarakat dari satu generasi ke generasi lainnya, yang diharapkan mampu menghasilkan manusia Indonesia yang demokratis, kreatif, dan mandiri, yang mampu berperan sebagai pembangun bangsa dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat(Fujiawati, 2016:9).

Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Belajar menurut *Spears* dalam Sugandi (2000:19) adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu. Jadi belajar adalah proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, proses yang diarahkan kepada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, memahami sesuatu yang dipelajari.

Sejak merebaknya pandemi yang disebabkan oleh virus Corona di Indonesia, banyak cara yang dilakukan oleh pemerintah untuk mencegah penyebarannya. Salah satunya adalah melalui surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No 1 tahun 2020 tentang pencegahan penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) di perguruan tinggi. Melalui surat edaran tersebut pihak Kemendikbud memberikan instruksi kepada perguruan tinggi untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh dan menyarankan mahasiswa untuk belajar dari rumah masing-masing.

Sebagai usaha pencegahan penyebaran Covid-19, WHO merekomendasikan untuk menghentikan sementara kegiatan-kegiatan yang berpotensi menimbulkan kerumunan massa. Untuk itu pembelajaran konvensional yang mengumpulkan banyak siswa dalam satu ruangan perlu ditinjau ulang pelaksanaannya. Pembelajaran harus dilaksanakan dengan skenario yang mampu meminimalisir kontak fisik antara siswa dengan siswa lain, ataupun antara siswa dengan guru. Penggunaan teknologi digital memungkinkan mahasiswa dan guru berada di tempat yang berbeda selama proses pembelajaran

Salah satu bentuk pembelajaran alternatif yang dapat dilaksanakan selama masa darurat Covid-19 adalah pembelajaran secara *online*. Menurut Aswadi & Lismayanti, (2019:21). Pembelajaran online merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Hakam & dkk, (2020:105). menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional.

Pembelajaran online pada pelaksanaannya membutuhkan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti telepon pintar, tablet dan laptop yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimana saja dan kapan saja. Penggunaan teknologi mobile memiliki kontribusi besar di dunia pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak. (Chusna, P. (2017:315). *Smartphone* saat ini sudah menjadi suatu kebutuhan pokok bagi masyarakat Indonesia dari kalangan bawah, menengah maupun atas sudah menggunakan handphone apalagi harga yang ditawarkan cukup terjangkau. Dalam perkembangan dunia informasi yang semakin pesat sangat tidak memungkinkan bagi masyarakat bisa terlepas dari teknologi di kehidupannya khususnya dalam dunia pendidikan (Marlinda, L. 2015:393).

Keberadaan *smartphone* memang mulai mempengaruhi aktivitas keseharian kalangan remaja usia sekolah. Kondisi ini dapat dibuktikan dengan kecenderungan para remaja khususnya yang berada pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) untuk menghabiskan waktunya dengan bermain game online. Fakta ini jelas sangat memprihatinkan sebab seharusnya remaja usia sekolah seperti mereka banyak menghabiskan waktunya untuk aktivitas yang positif. Dalam perspektif sosiologi, seseorang yang menjadikan game *online* sebagai prioritas cenderung akan berkembang menjadi pribadi egosentris dan individualis atau hanya memikirkan dirinya sendiri(Lubis & Ikhsan,(2017:191).

Proses Pembelajaran tidak terlepas dari keberadaan penggunaan *smartphone* sebagai sumber belajar. Banyak hal yang bisa diakses melalui *browser* yang terdapat pada *smartphone* menggunakan internet, karena dalam internet terdapat sumber belajar yang relative tidak terbatas khususnya pada siswa, karena memiliki mobilitas yang tinggi. Banyaknya sumber-sumber pengetahuan yang tersebar diinternet memudahkan para siswa untuk mengakses materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. *Smartphone* dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat mendukung penggunaanya untuk melakukan proses belajar, dimanpun dan kapanpun. *Smartphone* dapat meningaktan motivasi mereka untuk belajar lebih giat. Dalam proses pembelajaran tentunya para siswa membutuhkan motivasi dalam menerima ilmu pengetahuan yang akan diberikan oleh guru.

Fitur-fitur canggih lainnya yang terdapat pada *smartphone* ini seperti *google crome*, *mozilla* dan masih banyak lagi aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk mengakses sumber-sumber pengetahuan yang tersebar di internet memudahkan para peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran melalui *smartphone* yang telah diberikan oleh pendidik, dengan adanya *smartphone* bisa memudahkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran dan bisa memberikan dampak positif, dampak positif ini seperti peserta didik tidak lagi kesulitan mencari informasi. Hal tersebut bisa meningkatkan mereka untuk belajar lebih giat, dalam proses

pembelajaran tentunya para peserta didik membutuhkan motivasi dalam menerima ilmu pengetahuan yang akan diberikan oleh pendidik (Pandia, (2014:122).

SMP Negeri 4 Gorontalo merupakan salah satu sekolah rujukan di Gorontalo, mencetak banyak lulusan berkualitas dengan sarana dan prasarana yang cukup memadai. Regulasi yang ada pada mekanisme pelayanan akademik siswa memang sudah memakai IT. Kebutuhan akan konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis IT menjadi sesuatu hal serius yang perlu diperhatikan, konsep yang dikenal sebagai sebutan daring (*online*) ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital. *Smartphone* sebagai media potensial yang digunakan dalam pembelajaran tidak hanya digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi pada umumnya tetapi bisa juga digunakan untuk mencari materi-materi pembelajaran bagi siswa

Permasalahan di atas, dapat diatasi dengan adanya penggunaan *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran yang memungkinkan untuk dilaksanakan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan *smartphone* diharapkan dapat membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dibandingkan dengan tidak menggunakan *Smartphone*. Selain itu penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran ini diharapkan dapat membuat siswa memahami konsep-konsep IPA Sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi. Kebanyakan peserta didik tertarik pada fitur-fitur yang canggih seperti *chatting*, *whatsapp*, *facebook game*, dan masih ada fitur-fitur canggih lainnya yang terdapat pada *smartphone*.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Mujid, (2013), dimana penggunaan internet berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan pola hubungan yang terjadi antara penggunaan internet sebagai media pembelajaran dan hasil belajar adalah positif dan signifikan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Pesawat Sederhana Di Kelas VIII SMP”**

1. 2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Peserta didik tidak patuh terhadap peraturan sekolah dalam menggunakan *smartphone*
- b. Peserta didik hanya menggunakan *smartphone* untuk *chatting* atau bermain *game*
- c. Kurangnya penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran

1. 3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu untuk melihat: “apakah terdapat pengaruh pada penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana?”

1. 4 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian ini bertujuan untuk “mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana”.

1. 5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam mengembangkan mutu pendidikan melalui hasil belajar siswa pada proses pembelajaran IPA. Adapun manfaat yang diaharapkan adalah:

- a. Bagi Peneliti
Sebagai sarana untuk menambah pengetahuan atau wawasan untuk mengembangkan mutu pendidikan mengenai penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa.

b. Bagi Peserta Didik

Sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu memecahkan masalah dalam memahami konsep pembelajaran IPA. Sehingga dapat memperbaiki hasil belajar siswa melalui penggunaan *smartphone*.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberi masukan pertimbangan dalam mengambil kebijakan untuk memperbolehkan siswa menggunakan *smartphone* dalam proses pembelajaran.