

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

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. Demikian pula sebaliknya, pada saat pembelajaran siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga potensi tersebut dapat dioptimalkan. Oleh karena itu, pendidikan bukan lagi memberikan stimulus akan tetapi usaha mengembangkan potensi yang dimiliki.

Menurut Syaiful Sagala (2009:61) pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Sehingga dapat dikatakan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pendidikan kearah yang lebih baik.

Berdasarkan observasi di SMK Negeri 1 Kota Gorontalo yang dilakukan oleh peneliti telah ditemukan masalah ataupun kendala yang dihadapi oleh siswa yaitu pembelajaran yang bersifat daring, yang mengakibatkan minimnya sumber pengetahuan yang didapat, sulit mendapatkan informasi dari guru, dan siswa lebih banyak bermain

ketimbang belajar, sehingga pengetahuan berkurang yang mengakibatkan pendidikan menjadi tidak baik, hal di akibatkan oleh *pandemic covid 19*. maka dari itu dibutuhkanlah peran dari orang tua agar memfasilitasi anak peserta didik dengan berbagai media pembelajaran salah satunya adalah *smartphone* sebagai alat untuk mengakses situs-situs pembelajaran dalam aktivitas pembelajaran. Dengan adanya alat ini semoga bisa memberi harapan dalam malancarkan aktivitas pembelajaran walaupun di masa *pandemic*

Dalam dunia yang disebut sebagai zaman milenial ini tentunya teknologi semakin berkembang setiap saat dan hal itu tidak bisa dipungkiri karena mengingat bahwa teknologi juga sangat membantu segala aktivitas manusia, khususnya pada dunia pendidikan yang mungkin bisa disebut teknologi smart yang membantu pembelajaran, seperti *komputer*, *laptop*, dan *smartphone*.

Dalam gambaran umum *smartphone* yang disebut ponsel cerdas ini merupakan bukti perkembangan teknologi diabad 21, karena dalam benda kecil tersebut dapat memuat berbagai komponen yang memudahkan aktifitas manusia, *smartphone* juga mampu mewakili *komputer* dan *laptop*, karena mudah digunakan dan bisa dibawah kemana-mana, penggunaan *smatphone* ini bukan hanya berlaku pada orang-orang dewasa saja, namun telah menyebar di kalangan anak-anak sampai para remaja khususnya pada peserta didik.

Dikutip teori Deryy (2014: 7) *gedget* merupakan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia. Sehingga dari teori tersebut dapat dikatakan bahwa *Smartphone* (ponsel cerdas) bukan hanya sebagai alat komunikasi melainkan untuk keperluan lain seperti *browsing internet*, membaca *e-book*, belanja, transfer uang, *games* dan berbagai fitur lainnya yang dapat mempermudah aktivitas kerja manusia. Oleh karena itu ponsel cerdas (*smartphone*) menjadi sangat populer dikalangan masyarakat, khususnya pada pelajar.

Dalam aktivitas pembelajaran daring *smartphone* sangat dibutuhkan untuk menerima materi dari guru, sehingga *smartphone* menjadi alternatif terbaik dalam membantu aktivitas pembelajaran yang bersifat daring, namun di balik itu ada masalah yang sering terjadi di lapangan. Melalui pengamatan peneliti, telah di temukan tidak semua siswa mempunyai *smartphone* sehingga siswa bergabung dengan siswa yang lain saat mengikuti pembelajaran online, namun ada juga masalah yang timbul saat pembelajaran adalah siswa yang tidak konsentrasi dalam melaksanakan pembelajaran sehingga membuat pembelajaran tidak efisien, dengan adanya *smartphone* siswa lebih cenderung menghabiskan waktu pada media hiburan ketimbang pembelajaran, dan terkadang siswa terlambat memasukan tugas yang guru berikan. maka dari itu di butuhkan pengawasan guru dan orang tua dalam pelaksanaan pembelajaran yang bersifat daring.

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan oleh penulis maka dengan hal ini peneliti mengangkat judul “ **Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap aktivitas belajar siswa**” dengan tujuan untuk mengkaji lebih dalam lagi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kelas X SMK N 1 kota Gorontalo lebih bergantung pada *smartphone* ketimbang menggunakan pemikirannya dan buku
2. Penyalahgunaan *smartphone* oleh peserta didik dari sumber belajar menjadi media hiburan
3. Guru sering memberikan pekerjaan rumah yang melibatkan internet di bandingkan buku sebagai sumber belajar
4. Tingginya penggunaan *smartphone* pada media hiburan ketimbang pembelajaran

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan sebelumnya, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* pada aktivitas pembelajaran di SMK Negeri 1 Kota Gorontalo?”

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas adapun yang menjadi tujuan dari pelaksanaan kegiatan penelitian adalah:

- a. Untuk mengetahui pemanfaatan *smartphone* di kalangan peserta didik SMK Negeri 1 Gorontalo.
- b. Untuk mengetahui dampak penggunaan *smartphone* terhadap aktivitas pembelajaran peserta didik di SMK Negeri 1 Gorontalo

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang berarti bagi semua pihak yang terkait didalamnya, seperti: Adapun manfaat yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini adalah :

a. Teoritis :

Secara teoritis penelitian ini di harapkan dapat di jadikan pedoman dan acuan dalam penggunaan *smartphone* sebagai media dan pendukung pembelajaran .

b. Praktis :

Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagaiberikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan khususnya dalam penggunaan *smartphone* sebagai alat pendukung pembelajaran bukan sebagai media hiburan semata
2. Hasil penelitian ini, diharapkan menjadi acuan bagi penelitian-penelitian