

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pusat pembentukan generasi di masa depan, dimana tempat untuk menuntut ilmu, mengembangkan kompetensi, membentuk karakter, meraih cita-cita atau tujuan yang akan dicapai, maka pendidikan harus dilakukan dengan sebaik-baiknya, dan pendidikan sekarang dalam sarana prasarana sangat berkembang pesat, dari bagian *output* maupun *inputnya*, dan hal tersebut dapat memperlancar proses kegiatan belajar mengajar, sedangkan pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan merupakan tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, maksudnya adalah menuntut segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka sebagai manusia dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Yanuarti, 2018). Pendidikan mempunyai peranan penting untuk kemajuan bangsa, dan mencerdaskan kehidupan bangsa, namun pendidikan tidak lepas dengan tokoh penting, yaitu pendidik, pendidik merupakan tokoh yang memiliki peranan sangat signifikan dalam dunia pendidikan.

Perkembangan teknologi pada era globalisasi berkembang sangat pesat, teknologi semakin canggih, salah satu teknologi yang berkembang sangat pesat yaitu *gadget*, sekarang ini dari kalangan bawah sampai atas menggunakan *gadget* sebagai alat komunikasi, informasi dan sekarang ini tidak ada yang tidak mengetahui dari anak kecil sampai orang dewasa dengan yang namanya *gadget*, *Gadget* merupakan alat elektronik yang mempunyai tujuan dan fungsi praktis dan spesifik, dirancang lebih canggih dari pada teknologi sebelumnya dan digunakan untuk membantu pekerjaan manusia (Ardyansyah, 2019), dengan adanya *gadget* memberi kemudahan untuk berkomunikasi dan kegiatan belajar mengajar bagi pendidik maupun peserta didik, *gadget* mempunyai berbagai jenis fitur untuk membantu pekerjaan manusia, khususnya dalam pendidikan, fitur-fiturnya seperti

*BBM, Whatsapp, Instagram, Line, Facebook, Telegram* dan lain sebagainya.

Pandemi *covid 19*, mulai muncul tahun 2020, diduga berasal dari Wuhan, China pada akhir 2019 yang telah menginfeksi hampir seluruh Negara di dunia termasuk Indonesia, sehingga muncul kebijakan *social distancing* atau *work form home* (P. Gadget et al., 2021), hal tersebut memberi dampak bagi pendidikan, menjadikan proses belajar mengajar mulai tingkat taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi yang awalnya dilakukan secara tatap muka sekarang dilakukan secara *online* mulai pertengahan bulan Maret 2020 (Fitria, 2013), sehingga perguruan tinggi, dosen, mahasiswa mengikuti perubahan sistem, pembelajaran dan perkembangan kondisi pandemi *covid 19*, untuk menekan laju penyebaran *covid 19*.

Dampak *social distancing*, sesuai surat Edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid 19, Mendikbud mengimbau proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran *daring* atau jarak jauh (Pendidikan et al., 2020), semua kegiatan dialihkan di rumah masing-masing, karena dampak pandemi ini begitu besar pada aspek pendidikan, karena itu, kegiatan belajar mengajar di alihkan di rumah dengan menggunakan media sosial dalam pembelajarannya.

Penggunaan *gadget* pada masa pandemi *covid 19* semakin meningkat, dari perekonomian sampai pendidikan, khususnya dalam pendidikan tidak lepas dengan yang namanya *gadget*, pembelajaran berganti dengan media pembelajaran *online* seperti *zoom, google meet, teams. E-learning* dan lain sebagainya, guna untuk memperlancar proses belajar mengajar, sehingga yang awalnya tidak mempunyai *gadget* mau tidak mau harus mempunyai *gadget*, dan harus bisa mengoperasikan *gadget*, dikarenakan penggunaan *gadget* semakin sering digunakan, dan akses internet semakin mudah, semua materi pembelajaran ataupun informasi yang ingin diketahuinya dapat dicari melalui internet, maka dari itu dalam penggunaannya tetap diperhatikan, karena dapat berdampak negatif atau

positif, tergantung penggunaannya, dan yang menjadi permasalahannya yaitu dapat mempengaruhi pada minat belajar dan prestasi akademik, seharusnya penggunaan *gadget* pada masa pandemi *covid 19* dilakukan dengan sebaik-baiknya sesuai dengan kepentingan dan kebutuhan masing-masing.

Dalam penggunaan *gadget* tersebut bagi mahasiswa merupakan suatu tantangan, karena penggunaan benda ini bisa mengakibatkan kemalasan belajar, sehingga mahasiswa kecanduan untuk selalu menggunakan *gadget* dan lupa akan kewajibannya dalam belajar. Namun, ada juga yang malah berdampak positif adanya *gadget* tersebut, karena digunakan untuk hal yang bermanfaat, seperti *browsing* untuk menambah wawasan dan mencari informasi (Ardyansyah, 2019).

Pada tanggal 08 Maret 2021, penulis melakukan riset untuk mencari suatu masalah terhadap fenomena penelitian terkait pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pembelajaran *online* kepada perwakilan Mahasiswa Pendidikan Agama Islam di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta angkatan 2018 dan 2019, dan dari hasil riset tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa, pengaruh penggunaan *gadget* terhadap belajar yaitu terkadang melalaikan, tugas menjadi tertunda, materi pembelajaran yang disampaikan tidak langsung paham dengan materinya, belajar menjadi kurang efektif dan tidak fokus, karena saat pembelajaran *online* dikerjakan sambil tiduran pergi, makan, mengobrol, sehingga banyak ilmu yang tidak di dapat ketika pembelajaran *online*, karena yang biasanya tatap muka, tiba-tiba menjadi *online*, maka dari itu harus beradaptasi lagi, maka dari itu beradaptasi lebih baik lagi dan bersungguh-sungguh, agar lebih fokus belajarnya meskipun dilakukan dengan *online*, pembelajaran *online* menjadi penghambat, dengan seringnya penggunaan *gadget*, sehingga menjadi penghambat dalam mengembangkan prestasi akademik dan berkurangnya minat belajar, hal tersebut terjadi kemungkinan Mahasiswa Pendidikan Agama Islam kurang *self control*, yaitu kemampuan individu dalam mengarahkan dan mengontrol tingkah lakunya untuk menekan dan mendorong dorongan yang ada, agar memiliki *self control* yang baik.

Dalam pembelajaran fungsi *gadget* yaitu mempermudah kegiatan belajar mengajar antara siswa dan pendidik agar berjalan dengan efektif dan efisien, dengan *gadget* dapat meningkatkan kemampuan dalam memahami materi yang disampaikan pendidik, pendidik dapat memberikan tugas dan materi dengan mudah, *gadget* dapat berupa komputer atau laptop, telepon seluler dan yang lainnya.

Prestasi akademik bisa berupa nilai IPK *cumlaude*, dapat menguasai materi, ranking 1 di kelas, prestasi akademik sendiri merupakan hasil pelajaran yang diperoleh yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian pendidik kepada peserta didik, prestasi akademik kemampuan peserta didik dalam menguasai ilmu pengetahuan, dari hari ke hari, sehingga semakin meningkat, semakin luas pengetahuan dan ilmunya dan dapat bermanfaat bagi orang banyak.

Prestasi akademik dicapai oleh peserta didik masing-masing dengan cara sungguh-sungguh, untuk mendapatkan prestasi yang diharapkan, siswa membutuhkan suasana yang dapat menunjang proses belajarnya, salah satunya faktor internal yang dapat mempengaruhi yaitu minat ketika belajar, dengan adanya minat tersebut akan lebih giat dan bersungguh-sungguh dalam belajar, sehingga mendapatkan prestasi akademik yang memuaskan (Erlangga, Yuda, 2020). Jadi tanpa adanya minat belajar siswa kurang dalam melakukan pembelajaran, namun ketika minat belajar sudah tertanam dalam setiap individu akan bersungguh-sungguh dalam belajar, dan mendapatkan prestasi akademik yang memuaskan.

Minat belajar sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran, jika lingkungan mendukung maka akan mendorong untuk belajar, sehingga mempunyai keinginan dan kegairahan dalam belajar, minat yaitu keinginan yang besar terhadap sesuatu yang dimiliki seseorang (Sembiring & ., 2013). Sedangkan belajar, Belajar merupakan proses mengubah tingkah laku siswa yang dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Selama proses belajar berlangsung terjadi proses interaksi antara guru dan siswa. “Secara psikologis peserta didik ketika mengikuti kegiatan belajar dan pembelajaran akan dipengaruhi oleh faktor motivasi, konsentrasi, reaksi, organisasi,

pemahaman dan ulangan. Untuk memacu kegairahan minat siswa dalam belajar dan melatih siswa untuk berpikir kreatif maka diperlukan suatu media khusus sebagai perangsang siswa untuk belajar (Sirait, 2016). Jadi minat belajar merupakan keinginan besar untuk belajar yang dimiliki seseorang, sehingga mendorong individu untuk mempelajari dan menekuni pembelajaran tersebut.

Penggunaan *gadget* dalam mengembangkan prestasinya tergantung masing-masing orang. Dalam situs *kompas.com*. (2021), mengemukakan bahwa pengguna internet di Indonesia tahun 2021 tembus 202,6 juta, hal ini meningkat 15,5% dibanding tahun 2020, 170 juta jiwa merupakan pengguna aktif media sosial rata-rata mereka menghabiskan waktunya 3 jam 14 menit untuk bermedia sosial, selain bermedia sosial aktivitas yang sering digunakan bagi pengguna internet Indonesia yaitu membaca berita dari media sosial, mendengarkan musik, melihat televisi selama 2 jam 50 menit.

Apabila *gadget* hanya digunakan untuk hiburan, menghibur akan menghabiskan waktu dan dapat memonopoli pikiran pengguna *gadget*. Oleh karena itu harus bisa menggunakan *gadget* dengan seimbang antara belajar dan hiburan. Maka dari itu penelitian ini ingin mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi dan minat belajar masa pandemi pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam di Universitas Muhamamadiyah Yogyakarta.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pokok dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar masa pandemi pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi akademik masa pandemi pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar masa pandemi pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi akademik masa pandemi pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

### **D. Kegunaan Penelitian**

1. Secara Teoritis
  - a. Hasil penelitian tersebut diharapkan menjadi motivasi dan peningkatan belajar dalam proses kegiatan pembelajaran *online*.
  - b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi untuk peneliti lainnya
  - c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada mahasiswa terkait pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar dan prestasi akademik masa pandemi pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam.
2. Secara Praktis
  - a. Hasil penelitian tersebut berharap dalam penggunaan *gadget* dengan belajar dan bermedia sosial seimbang.
  - b. Hasil penelitian tersebut berharap dapat menumbuhkan kesadaran akan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi akademik dan minat belajar.
  - c. Bagi Mahasiswa penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan ilmu pengetahuan, serta dapat dijadikan kewaspadaan dalam pembelajaran agar dapat melakukan dengan sebaik-baiknya terhadap penggunaan internet dan *gadget* yang berdampak pada minat belajar dan prestasi akademik.
  - d. Bagi Universitas penelitian memberikan sumbangsih pemikiran dan perbaikan dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya, dan dapat dijadikan referensi.

## **E. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan berisi keseluruhan isi penelitian dari awal sampai dengan akhir, berikut merupakan sistematika penelitian :

Bagian awal berisi cover

Bagian isi terdiri dari 5 bab yaitu :

BAB 1 Pendahuluan terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penelitian

BAB 2 Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori, bagian ini berisi tentang penelitian-penelitian terdahulu, yaitu penelitian yang relevan dengan penelitian peneliti yang akan diteliti, kerangka teori, kerangka berfikir dan hipotesis.

BAB 3 Metode Penelitian yang terdiri dari pendekatan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, lokasi dan subjek penelitian, teknik pengumpulan, dan terakhir analisis data.

BAB 4 Pembahasan, pada bab ini, peneliti menjawab rumusan masalah penelitian.

BAB 5 Penutup, bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pembahasan, dan saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan.