

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Siswa merupakan peserta didik yang terdaftar dan belajar di suatu lembaga sekolah tertentu. Menurut Undang - Undang Sisdiknas Pasal 1 (ayat 4), peserta didik atau siswa merupakan anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Siswa SMP dalam tahap perkembangannya digolongkan sebagai masa remaja. Menurut Hurlock & Elizabeth, masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik.<sup>1</sup> Remaja merupakan individu yang unik dimana mempunyai ciri khas tersendiri. Dari hal tersebutlah, tidak jarang isu tentang remaja sering menjadi sorotan, baik yang berbentuk positif atau negatif. Hal positif seperti pencapaian yang diperoleh, pola pikir mereka hingga hal negatif seperti perilaku mereka yang tidak jarang menimbulkan masalah. Hal ini tidak lepas dari masa remaja yang merupakan masa dimana individu sedang mencari jati diri. Tahapan perkembangan remaja digolongkan menjadi 3 tahap, yakni masa pra remaja, masa remaja awal, dan masa remaja akhir.

Menurut Undang - Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 (pasal 3) mengatakan dengan jelas bahwa tujuan pendidikan adalah untuk “Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung

---

<sup>1</sup> Hurlock Elizabeth B, *“Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Rentang Kehidupan”*, Edisi Kelima, (Erlangga, 1999)

jawab". Dengan demikian, seperti yang terpapar pada Undang - Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 (pasal 3) tersebut diketahui bahwa salah satu tujuan pendidikan nasional ialah mencetak generasi penerus bangsa untuk memiliki akhlak yang mulia. Sebagai manusia yang berakhlak mulia dalam ruang lingkup pendidikan, seyogyanya remaja mampu mengamalkan pada perilaku kejujuran akademik. Jujur merupakan salah satu sikap yang secara tidak disadari harus ditanamkan dalam diri peserta didik untuk mewujudkan tujuan pendidikan dalam Undang - Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 (pasal 1 ayat 1) yang ditegaskan kembali dalam Undang Undang Dasar Republik Indonesia No. 20 Pasal 1 tahun 2003 tentang pendidikan. Penanaman sifat jujur sangat dibutuhkan untuk menghasilkan pribadi yang berkarakter, sehingga memegang teguh nilai-nilai dan moral. Oleh karena itu Instansi Pendidikan merupakan salah satu peluang untuk intervensi sikap jujur.

Menurut *Asociation of Education Comunication Technology (AECT)* media merupakan segala bentuk & saluran yang difungsikan untuk proses penyaluran pesan. Media mempunyai peran yang signifikan sebagai bagian dari kehidupan dan sudah menjadi institusi sosial yang penting dalam kehidupan manusia. Hampir pada setiap aspek kegiatan manusia, baik yang dilakukan secara pribadi maupun bersama-sama selalu mempunyai hubungan dengan aktivitas masyarakat. Tidak terkecuali dengan remaja, media sangat berkaitan erat dengan remaja. Remaja merupakan fase yang selalu ingin tahu tentang sesuatu yang baru, sifat keingintahuan remaja tersebut tersalurkan oleh adanya media yang ada sekarang ini, terkhusus media elektronik. Media elektronik ini salah satunya adalah gadget. Gadget dapat menyalurkan keingintahuan remaja, karena dengan gadget remaja dapat tersalurkan dengan dunia luar yang belum pernah mereka ketahui sebelumnya dengan mudah. Gadget juga dapat menjadi hiburan bagi remaja, karena remaja dapat mengakses *games-games* yang dapat menarik minat remaja. Menurut Undang - Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 (pasal 12) dijelaskan kembali bahwa remaja juga harus tetap menjalankan

kewajibannya dalam pendidikan yakni remaja dalam pendidikan berkewajiban menjaga norma-norma pendidikan untuk menjamin keberlangsungan proses dan keberhasilan pendidikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), dalam kehidupan ini memasuki perubahan yang berkelanjutan. Berbagai bentuk inovasi bermunculan dan penerapan teknologi sudah tidak asing lagi mulai merambah ke segala aspek kehidupan. Perubahan pada teknologi itu juga, tidak terkecuali dengan komputer. Komputer awal yang dipakai adalah komputer yang memiliki ukuran besar dan terpisah dengan komponen-komponen lainnya seperti CPU, keyboard, mouse dan monitor. Sejalan dengan perkembangan teknologi sampai saat ini dikenal dengan istilah notebook dan laptop, yang merupakan komputer dengan cara pemakaian yang lebih praktis. Berkembang lagi laptop dengan fungsi internet yang kita kenal dengan istilah netbook. Tidak puas dengan itu para pakar IT membuat komputer yang jauh lebih praktis dengan bentuk kecil yang dapat dibawa kemana-mana yang dikenal dengan istilah komputer tablet. Komputer tablet pertama kali dikenalkan oleh perusahaan ICT besar Apple yang mengeluarkan produknya dengan nama iPad.

Pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan, tidak hanya dalam hal mutu pendidikan, perangkat kurikulum, tetapi juga sarana dan prasarana pendidikan. Salah satu dari sarana dan prasarana pendidikan adalah pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sebagai media pembelajaran. IPTEK yang dimaksud disini adalah iPad, iPad juga dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dikelas, contohnya seperti untuk membrowsing mengenai pelajaran, membuka aplikasi yang berbasis *research* dan lain sebagainya. Menurut Bates manfaat pembelajaran elektronik terdiri atas 4 hal, yaitu 1) meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan dosen atau instruktur (*enhance interactivity*), 2) memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari

mana dan kapan saja (*time and place flexibility*), 3) menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*), 4) mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi. Hal itu diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Ayu Rosmiawati dalam skripsi “Pengaruh Penggunaan Media Smartphone Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SMPN 4 Bogor” pada tahun 2018 bahwa penggunaan media *smartphone* dalam pembelajaran IPS mempunyai implikasi secara langsung yang membuat siswa terangsang untuk fokus dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Sedangkan implikasi secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil nilai UTS dan UAS serta nilai pelajaran IPS pada rapor siswa pada akhir semester.

Tidak semua sekolah menggunakan iPad dalam proses pembelajaran, akan tetapi beberapa sekolah sudah mulai menggunakannya salah satunya SMP Insan Cendekia Madani Boarding School. Hal itu diperkuat dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Kusnandar, Chaeruman, dan Kurniawati, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa satuan pendidikan atau sekolah (SD, SMP, SMA/SMK) yang tersambung ke internet sudah mencapai 66,09 persen atau 139.950 sekolah. Bahkan untuk provinsi di Pulau Jawa kecuali Provinsi Banten telah mencapai rata-rata di atas 80 persen (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014). Sekolah-sekolah rintisan TIK telah menggunakan edukasi.net melalui tiga pola yaitu pola penugasan oleh guru, presentasi, dan diskusi serta praktikum di laboratorium.<sup>2</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada 23 Januari 2019 pukul 13.00-14.00, SMP Insan Cendekia Madani *Boarding School* Serpong telah menerapkan penggunaan media iPad dalam pembelajaran, tetapi dalam penggunaannya pihak sekolah selalu mengupayakan tidak semua hal dapat diakses oleh siswanya, contohnya saja seperti

---

<sup>2</sup> Oos M.Anwas, Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pesantren Rakyat Sumber Pucung Malang, 10/11/2015, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan

situs-situs dewasa yang membahayakan bagi siswa. Pihak sekolah mengupayakan siswa hanya dapat mengakses apa yang sudah dirancang sebagai bahan pembelajaran. Pemakaian media gadget (ipad) pada pembelajaran ini memberikan banyak dampak positif, salah satunya adalah dapat menghemat kertas, juga dapat memudahkan pembelajaran karena semua siswa dapat membuka bahan ajar yang sudah tersedia di iPad dan juga memudahkan penyimpanan secara digital. Tidak dapat dipungkiri juga terdapat dampak negatif yang diberikan oleh adanya penggunaan iPad ini, salah satunya jika jaringan sedang error maka akan mempersulit jika tidak ada back up data yang sudah dipersiapkan. Kenyataannya dilapangan saat proses pembelajaran berlangsung siswa dapat dengan mudah mengakses web jika tidak di-*protect*, selain membuat siswa mudah terdistraksi pada saat proses pembelajaran juga dapat mendekatkan siswa pada ketidakjujuran ketika mengerjakan soal ulangan atau ujian. Saat mengerjakan ulangan dengan menggunakan media gadget (*ipad*) masih banyak siswa yang mencari jawaban dari internet.

Penelitian mengenai hubungan penggunaan media *gadget* sudah banyak dilakukan, akan tetapi belum ada yang meneliti terhadap kejujuran akademik siswa. Berdasarkan latar belakang di atas dan hal itulah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian apakah terdapat hubungan antara penggunaan media *gadget (ipad)* dengan kejujuran akademik siswa.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana hubungan antara penggunaan media gadget ipad dengan kejujuran akademik siswa?
- b. Seberapa besar hubungan penggunaan media gadget ipad dengan kejujuran akademik siswa?

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas, maka peneliti membatasi masalah yakni hanya pada penggunaan media *gadget (ipad)* oleh siswa terhadap kejujuran akademik siswa

### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah terdapat hubungan antara penggunaan media *gadget (ipad)* dengan kejujuran akademik siswa (di SMP Insan Cendikia Madani *Boarding School*)?”

### **1.5 Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

- a. Peneliti

Kegunaan bagi peneliti sebagai tambahan wawasan dan meningkatkan kemampuan dalam hal Pendidikan

- b. Sekolah

Sebagai bahan referensi dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar dalam memajukan dan membantu siswa dalam menerima pelajaran dengan baik, serta untuk memperoleh hasil yang diharapkan dan dapat meningkatkan secara optimal.

- c. Guru

Sebagai bahan acuan dalam usaha meningkatkan mutu dan hasil belajar

