

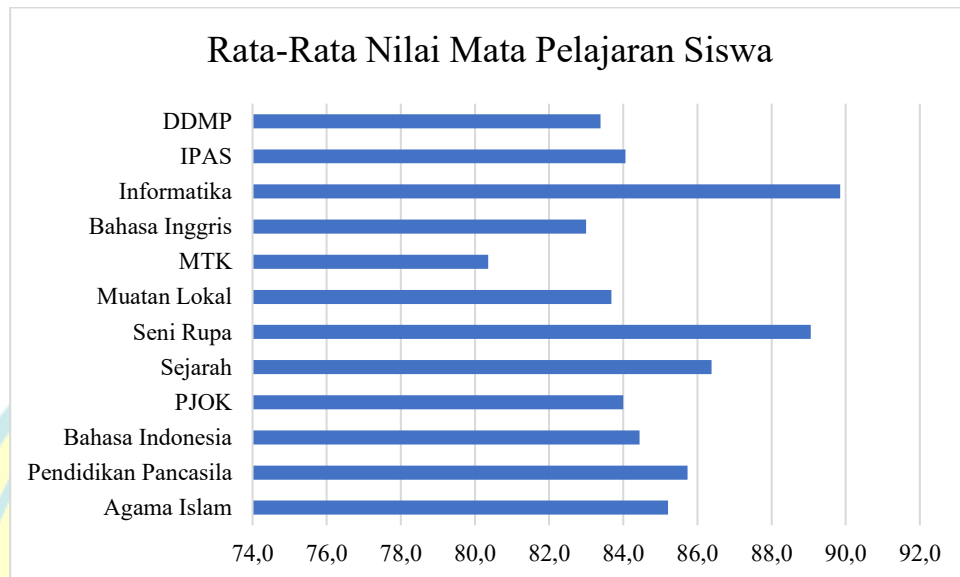
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan diartikan sebagai sebuah proses terencana dan dijalankan secara sistematis dengan tujuan untuk mengembangkan potensi individu, baik dalam komponen psikomotor, emosional, dan kognitif. Selama proses pembelajaran yang diakui dan diterima oleh masyarakat, pendidikan berperan penting dalam membentuk karakter, mengasah kemampuan intelektual, serta meningkatkan kapasitas dan pengendalian diri individu secara menyeluruh. Handiyani & Muhtar (2022) menjelaskan bahwasanya tujuan pendidikan haruslah membantu siswa mencapai potensi maksimal mereka sebagai individu dengan kualitas unik yang membedakan mereka satu sama lain. Oleh karena itu, pendidikan berfokus pada pengoptimalan potensi terbaik dalam setiap orang dan mempersiapkan siswa menjadi individu yang kompeten, mandiri, kreatif, serta pemikir kritis yang bisa menyelesaikan masalah.

Keberhasilan proses pendidikan lebih ditentukan pada hasil belajarnya yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar kognitif sangat penting karena mencakup pengetahuan yang baik maupun penalaran kritis. Sebagai salah satu syarat tercapainya proses belajar, setiap peserta didik harus mempunyai hasil belajar kognitif yang kuat. Maria & Maulana (2023). Tentu saja hasil yang diinginkan yaitu hasil akademik yang bagus, karena semua orang bercita-cita untuk meraih kesuksesan. Nsmun detiap siswa mempunyai prestasi berbeda dalam kinerja akademis mereka. beberapa mampu melakukan hal-hal hebat, sementara yang lain berkinerja buruk (Rosyida et al., 2016).



Gambar 1.1 Rata-Rata Nilai Siswa

Berdasar pada observasi awal yang dilakukan di SMKN 25 Jakarta pada siswa kelas X, ditemukan perbedaan pencapaian nilai pada setiap mata pelajaran. Data rata-rata nilai dari 33 siswa menunjukkan bahwasanya capaian hasil belajar siswa berbeda-beda antar mata pelajaran. Sebagian mata pelajaran menunjukkan rata-rata nilai yang tinggi, sementara yang lainnya masih berada pada kisaran sedang. Adanya perbedaan ini mengindikasikan bahwasanya hasil belajar siswa belum sepenuhnya merata. Faktor internal maupun eksternal dapat berpengaruh pada hal tersebut.

Hasil belajar akan dipengaruhi berbagai hal, paling mendasar yaitu 2 variable. Yaitu variable dari internal diri siswa sendiri, dan variable eksternal yang meliputi kondisi sekolah (pengajaran, kurikulum, interaksi belajar mengajar, disiplin dan fasilitas penunjang), kondisi lingkungan baik dari dalam keluarga maupun luar keluarga serta variable teknologi Slameto (2015). *Gadget* yaitu salah satu variable eksternal yang memengaruhi hasil belajar siswa.

Untuk mengidentifikasi faktor dominan yang memengaruhi hasil belajar siswa, peneliti melakukan pra-riSET terhadap siswa kelas X SMK Negeri 25 Jakarta melalui kuesioner pada Google Form. Hasil survei menunjukkan:

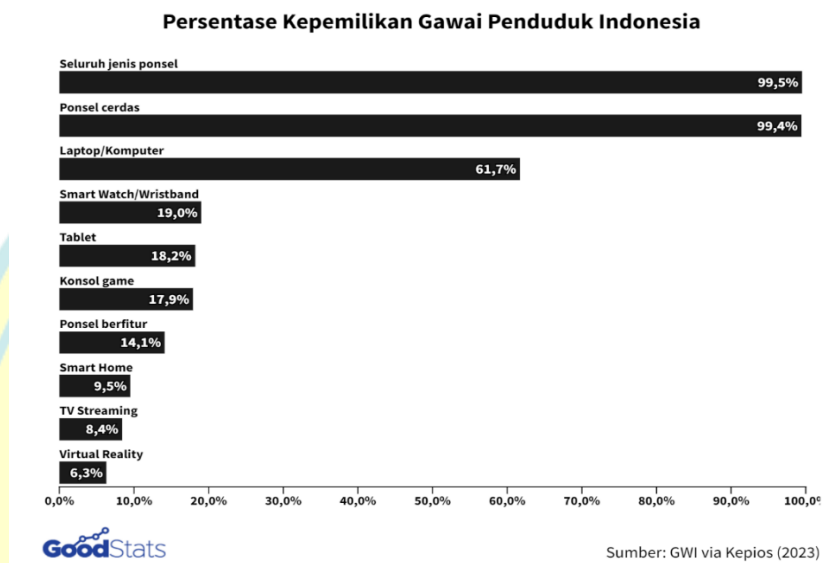
Tabel 1.1 Hasil Pra Riset

No	Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	Presentase		Jumlah Siswa	
		Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Tidak Setuju
1	Penggunaan <i>Gadget</i>	60,60%	39,40%	20	13
2	Kedisiplinan Belajar	97%	3%	32	1
3	Dukungan orang tua	18,20%	81,80%	6	27
4	Dukungan Teman Sebaya	12,10%	87,90%	4	29

Berdasar pada data tersebut, dua faktor yang paling dominan yaitu kedisiplinan belajar (97% atau 32 siswa) dan penggunaan *gadget* (60,60% atau 20 siswa). Hal itu membuktikan bahwasanya siswa kelas X SMKN 25 Jakarta menganggap bahwasanya kedua faktor tersebut sebagai faktor utama yang memengaruhi hasil belajar mereka.

Penggunaan *gadget* di kalangan pelajar Indonesia menunjukkan tren yang sangat tinggi. Menurut hasil studi yang dilakukan oleh Cambridge International melalui Global Education Census, pelajar Indonesia tercatat sebagai pengguna teknologi tertinggi di dunia dalam konteks pendidikan. Pencapaian ini hanya bisa disaingi oleh pelajar dari Amerika Serikat. Survei ini dilakukan terhadap siswa berusia 12 hingga 19 tahun dan mencakup 502 responden siswa dan 637 guru di Indonesia. Hasil temuan menunjukkan

bahwasanya tingkat pemanfaatan teknologi di ruang kelas oleh siswa Indonesia melampaui negara-negara lain, seperti negara maju contohnya Amerika Serikat. (BBC News Indonesia, 2018).



Gambar 1.2 Presentase Kepemilikan Gawai Penduduk Indonesia

Berdasar pada laporan GWI yang dirilis melalui Kepios dalam publikasi berjudul *Digital 2023: Indonesia* pada 9 Februari, tercatat bahwasanya tingkat kepemilikan ponsel di Indonesia mengalami peningkatan yaitu 3,5% dibandingkan dengan tahun 2021. Selain itu, pada tahun 2022, sebanyak 99,4% penduduk Indonesia berusia 16 hingga 64 tahun dilaporkan mempunyai setidaknya satu unit ponsel pintar. Sementara itu, tingkat kepemilikan perangkat lain seperti laptop atau komputer tercatat yaitu 61,7% pada kelompok usia yang sama. Namun, angka tersebut menunjukkan penurunan sekitar 10,2% dibandingkan tahun sebelumnya, yaitu 2021.

Fenomena tingginya penggunaan *gadget* di lingkungan pendidikan Indonesia berbeda dengan kecenderungan di beberapa negara yang justru mulai membatasi penggunaan *gadget* di sekolah. Di Malaysia, Departemen Pendidikan sudah menetapkan kebijakan yang memberi wewenang kepada

guru untuk menyita ponsel siswa bila dibawa ke lingkungan sekolah. Kebijakan ini dilandasi anggapan bahwasanya membawa ponsel ke sekolah dianggap sebagai bentuk pelanggaran pada kedisiplinan. Kebijakan serupa juga diterapkan oleh Pemerintah Belanda, yang menetapkan larangan penggunaan ponsel di sekolah karena keberadaan perangkat seperti ponsel dan tablet dinilai bisa memberi dampak negatif selama kegiatan belajar berlangsung, seperti menurunnya konsentrasi siswa serta penurunan performa akademik mereka. Selain itu, UNESCO juga sudah menyerukan kepada negara-negara di dunia guna membatasi penggunaan teknologi, termasuk ponsel, dalam lingkungan pendidikan (Oktaviani & Nibras, 2023).

Di Jakarta sebagai pusat pendidikan, masalah ini juga menjadi perhatian. Siswa lebih cenderung mengakses gadget daripada belajar. Khususnya di SMKN 25 Jakarta, berdasarkan observasi awal ditemukan beberapa siswa mengalami penurunan motivasi dan kedisiplinan belajar, terutama sejak penggunaan gadget meningkat. Namun, belum ditemukan penelitiannya yang secara spesifik mengkaji dampak pemakaian gadget serta kedisiplinan belajar pada hasil belajar siswa.

Gadget ialah seperangkat perangkat elektronik yang berkembang pesat di era globalisasi maupun mempunyai fungsi khusus seperti *smartphone* serta laptop. Pendapat Kurniawati (2020) Agar siswa tetap menyadari perkembangan di era globalisasi, *smartphone* bisa dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang mendukung pemahaman mereka tentang kemajuan teknologi. Dengan perangkat ini, siswa bisa mengakses berbagai sumber belajar yang informatif. Namun, sisi negatifnya yaitu potensi distraksi yang besar, seperti penggunaan *gadget* untuk media sosial, bermain *game*, atau menonton video yang tidak relevan dengan belajar. Hal tersebut bisa mengurangi waktu belajar, menurunkan kedisiplinan, serta berdampak pada hasil belajar siswa. Namun penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol juga berpengaruh besar pada

kedisiplinan belajar siswa. Pada penelitiannya yang dimaksud dengan *gadget* yaitu *smartphone* dan laptop.

Disiplin belajar yaitu komponen penting lainnya yang memengaruhi hasil pembelajaran. Dalam Salim (2020), Moenir mendefinisikan disiplin sebagai mengikuti peraturan tertulis dan tidak tertulis yang berlaku dan disepakati bersama. Disiplin pada dasarnya merujuk pada kapasitas seseorang untuk mengendalikan diri untuk menahan diri dari tindakan yang bertentangan dengan kesepakatan. Menurut kriteria yang ditetapkan dalam kegiatan pembelajaran, Ekawati menjelaskan bahwasanya disiplin yaitu hasil dari upaya individu, baik dari segi kualitas maupun kuantitas Ratnasari Endrayanti et al. (2024).

Disiplin belajar yaitu salah satu elemen yang dianggap mempunyai dampak besar pada hasil belajar siswanya. Salah satu elemen yang berdampak pada hasil belajar siswa yaitu disiplin belajar. Dalam hal belajar serta menyelesaikan tugas, siswa yang mempunyai disiplin belajar yang baik biasanya lebih terorganisir. Menurut sebuah studi Nur Hoiriyah & Syarif (2025) oleh hasil belajar siswa dan konsistensi belajar berkorelasi positif. Ini menunjukkan bahwasanya siswa yang berperilaku baik bisa mengelola waktu dan bahan pembelajaran mereka dengan lebih baik, yang meningkatkan hasil belajar mereka.

Namun pada kenyataannya, masih banyak siswa yang menunjukkan tingkat keidisiplinan yang rendah. Hal ini terlihat dari berbagai perilaku yang kurang mencerminkan sikap disiplin, seperti sering datang terlambat ke sekolah, tidak mengenakan atribut sesuai ketentuan, lalai dalam mengerjakan serta mengumpulkan tugas tepat waktu, serta kurangnya kepatuhan pada tata tertib sekolah. Kondisi ini menunjukkan bahwasanya kesadaran siswa pada pentingnya kedisiplinan dalam proses belajar mengajar masih perlu ditingkatkan. Padahal, disiplin yaitu salah satu faktor krusial yang berkontribusi pada pencapaian hasil belajarnya yang optimal, baik dari segi kognitif ataupun

sikap dan keterampilan. Rendahnya kedisiplinan bisa berdampak pada kurangnya kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, menurunnya tanggung jawab akademik, serta berpotensi menghambat pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan.

Disiplin memegang peranan krusial dalam keberhasilan belajar peserta didik. Umumnya, peserta didik yang mempunyai kedisiplinan yang tinggi prestasinya cenderung lebih baik, sementara siswa yang kurang disiplin lebih beresiko mengalami kegagalan. Kedisiplinan diperlukan agar siswa mampu mengambil Keputusan yang tepat ketika harus memilih Tindakan terbaik yang mungkin bertentangan dengan hal-hal yang lebih menarik. (Setyawan et al., 2023). Sebagai hasilnya, sangat penting untuk terus membantu siswa mengembangkan rasa disiplin. Mencapai tujuan pendidikan memerlukan pembelajaran disiplin. Seseorang harus mempertahankan pola pikir yang disiplin selama proses pembelajaran supaya bisa mencapai hasil yang diinginkan dan mendapatkan hasil belajar yang baik. Kedisiplinan belajar berperan dalam mengendalikan perilaku siswa sehingga pelaksanaan tugas bisa berlangsung dengan baik. selain itu, kedisiplinan juga membantu siswa menghindari perilaku yang bisa mengganggu jalannya proses pembelajaran (Riani et al., 2023).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan kompleksitas hubungan antara penggunaan *gadget* dan kedisiplinan belajar. Studi yang dilaksanakan oleh Bayanova et al. (2019) mengungkapkan bahwasanya penggunaan *gadget* mempunyai potensi ganda: bisa menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif sekaligus sumber distraksi yang signifikan. Penelitian selanjutnya oleh Novianty (2019) menegaskan peran krusial kedisiplinan belajar dalam mencapai prestasi akademik, namun menemukan bahwasanya semakin intensifnya penggunaan *gadget* membuat tantangan dalam menjaga kedisiplinan belajar semakin kompleks.

Meskipun sudah banyak penelitian yang membahas penggunaan *gadget* dan kedisiplinan belajar, terdapat kesenjangan signifikan dalam literatur yang mengkaji interaksi kedua variable ini secara komprehensif, terutama dalam konteks pendidikan menengah kejuruan di Indonesia. Mayoritas penelitian sebelumnya cenderung memfokuskan pada salah satu variable secara parsial, membatasi lingkup pada mata pelajaran tertentu, atau menambahkan variable tambahan yang justru mengaburkan hubungan utama.

Penelitian oleh Khairinal et al. (2020) dan Pribadiyah & Mahmud (2023) memperlihatkan bahwasanya penelitian terkait masih terfragmentasi, dengan fokus yang berbeda-beda seperti efikasi diri, motivasi belajar, atau lingkungan teman sebaya. Perkembangan teknologi digital yang pesat di kalangan siswa SMK semakin memperkuat urgensi penelitiannya, mengingat data terkini menunjukkan peningkatan signifikan penggunaan *gadget* di kalangan pelajar, namun dampak psikologis dan akademiknya belum sepenuhnya dipahami.

Dengan demikian, dengan melakukan penyelidikan menyeluruh tentang dampak penggunaan perangkat serta disiplin belajar pada hasil belajar peserta didik sekolah vokasi kelas X, penelitiannya berguna supaya menutup kesenjangan penelitian saat ini. Diharapkan bahwasanya pendekatan yang komprehensif ini akan menghasilkan pemahaman yang mendalam tentang mekanisme interaksi antara penggunaan *gadget* dan kedisiplinan belajar, serta menyediakan rekomendasi praktis bagi pendidik dalam mengelola penggunaan teknologi di lingkungan pendidikan.

Dengan konteks di atas, peneliti sangat termotivasi untuk menyelidiki penggunaan perangkat dan disiplin belajar siswa untuk memvalidasi suatu hipotesis dan fenomena yang kini ada. Peneliti tertarik untuk melaksanakan studi “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Kedisiplinan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 25 Jakarta.”

1.2 Rumusan Masalah

Mengingat latar belakang masalahnya yang sudah disebutkan, formulasi berikut mengenai kekhawatiran dapat dibuat:

1. Apakah penggunaan gadget mempengaruhi hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 25 Jakarta?
2. Apakah kedisiplinan belajar mempengaruhi hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 25 Jakarta?
3. Apakah pengaruh penggunaan gadget dan kedisiplinan belajar mempengaruhi hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 25 Jakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu, yang berdasarkan pada bagaimana pertanyaan-pertanyaan dirumuskan:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan gadget dan kedisiplinan belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 25 Jakarta.
2. Mengetahui pengaruh kedisiplinan belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 25 Jakarta.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan gadget dan kedisiplinan belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 25 Jakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasar pada tujuan penelitiannya yang sudah diuraikan diatas, diharapkan penelitiannya memberi manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi terhadap penelitiannya tentang teknologi pembelajaran khususnya penggunaan teknologi informasi gadget dalam pembelajaran di SMK.

- b. Untuk menaikkan wawasan serta referensi terbaru secara ilmiah dalam bidang ilmiah supaya pemicu penelitian selanjutnya dengan *variable* serta topik yang sama.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitiannya bisa jadi landasan atau referensi lain yang tertarik meneliti lebih lanjut mengenai topik serupa.
- b. Bagi Universitas Negeri Jakarta, hasil dari penelitiannya bisa berkontribusi pada peningkatan pengetahuan serta menjadi sumber referensi di perpustakaan, serta menjadi literatur yang berguna bagi peneliti yang tertarik guna melakukan penelitian lanjutan, terutama dalam konteks mahasiswa program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran.
- c. Bagi para guru, penelitiannya bisa menjadi panduan bagi guru dalam memahami pengaruh penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran siswa, khususnya terkait dampaknya pada kedisiplinan dan hasil belajar.
- d. Bagi sekolah, hasil penelitiannya bisa menjadi bahan evaluasi dalam menyusun kebijakan pemanfaatan *gadget* di lingkungan sekolah. Selain itu, sekolah bisa menggunakan temuan penelitiannya untuk merancang program pembinaan kedisiplinan serta meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar melalui pengawasan penggunaan teknologi secara bijak.
- e. Bagi para pembaca, studi diharapkan mampu menjadi wawasan bagi pembaca tentang pentingnya keseimbangan antara penggunaan *gadget* dan kedisiplinan dalam mencapai hasil belajarnya yang optimal.