

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bidang studi matematika merupakan ilmu pendidikan yang dipelajari dalam aspek kehidupan. Bidang studi matematika merupakan alat untuk mengembangkan metode-metode yang dibutuhkan baik sebagai pemecahan masalah maupun untuk mendukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Misbahul, 2022:86). Matematika dipelajari semenjak berada di bangku sekolah dasar, matematikal dipelajari guna untuk dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, namun kebanyakan dari siswa adalah merasa takut dengan mata pelajaran matematika. Hal ini tidak lain karena pembelajaran matematika yang dianggap rumit. Sehingga, pada era modern seperti saat ini, siswa dimudahkan dengan adanya gawai sebagai alat bantu memecahkan permasalahan mata pelajaran, khususnya mata pelajaran matematika.

Gawai merupakan perangkat elektronik yang memiliki fungsi tertentu, seperti smartphone dimana dirancang untuk mempermudah segala aktivitas agar menjadi lebih praktis dengan fitur dan inovasi terbaru guna untuk memudahkan dalam kegiatan sehari-hari (Miranti dan Putri, 2021:59). Penggunaan gawai ini telah menyeluruh di kalangan penduduk yang ada di muka bumi ini. Indonesia sendiri dalam penggunaan gawai cenderung mengalami peningkatan tahun demi tahun. Pada tahun 2021, Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat 65,87 % masyarakat Indonesia menggunakan gawai, hal ini meningkat setelah tahun 2020 sebesar 62,84% (Kementerian

Komunikasi dan Informatika 2018). Tahun 2018 dari survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan 68,6% dari total jumlah 264,16 juta penduduk Indonesia terdapat 171,17 juta orang mengakses internet (Sadya, 2022). Sehingga dapat terlihat bagaimana kebiasaan masyarakat terkait penggunaan gawai ini, yang mungkin dapat membuat rasa kecanduan terhadap penggunaan gawai.

Kecanduan penggunaan gawai merupakan penggunaan secara berlebihan dan tanpa sadar dilakukan secara terus-menerus yang mengakibatkan efek tertentu pada penggunannya (Hidayati, 2022:5291). Selaras dengan pendapat dari (Paramita dan Hidayati, 2016:358) yang mengatakan bahwa kecanduan penggunaan gawai adalah keinginan secara berlebih dan terus-menerus dengan tidak memperhatikan dampak negatif apa yang di berikan oleh gawai untuk penggunanya. Kecanduan penggunaan gawai pada anak memiliki dampak positif yakni meingkatkan motivasi dan minat belajar disamping itu dampak negatif yaitu mengambat perkembangan, mempengaruhi perkembangan otak lebih cepat, obesitas, penyakit mental, sampai dengan konsentrasi belajar yang menurun (Setianingsih, 2019:397)

Salah satu dampak dari kecanduan penggunaan gawai tersebut yakni konentration belajar menurun. Konsentration belajar merupakan pemusatan fikiran pada materi yang sedang dipelajarinya dengan mengabaikan mata pelajaran lain (Kamila, Harini, dan Ponirah, 2022:695). Setiap siswa perlu konsentration penuh dalam kegiatan pembelajaran agar setiap materi yang disampaikan akan lebih

mudah untuk diterima dan dipahami. Menurut Aviana dan Hidayah (2015:301) menyatakan bahwa konsentrasi belajar adalah pemusatan segala bentuk perhatian saat perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan dan penilaian terhadap nilai dan sikap dalam bidang studi tertentu. Sedangkan menurut Navia dan Yulia, (2017:101) berpendapat bahwa konsentrasi belajar siswa merupakan aspek diri yang tidak semua orang paham. Konsentrasi belajar ini harus dimiliki oleh setiap siswa agar titik fokus siswa pada pembelajaran tidak terganggu, apalagi dalam mata pelajaran tertentu memang membutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi, sehingga siswa perlu mengumpulkan titik fokusnya pada saat pembelajaran berlangsung supaya dapat memahami setiap materi yang disampaikan dan mendapatkan hasil belajar yang baik.

Hasil belajar merupakan tolak ukur sukses atau tidaknya siswa dalam pembelajaran. Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses pembelajaran (Hartati, 2015:226). Hasil belajar memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus terpenuhi oleh siswa. Hasil belajar mencerminkan keberhasilan dan kemampuan siswa dalam pembelajaran.

Pemakaian gawai yang berlebih pada siswa secara tidak langsung bisa saja membuat konsentrasi belajar siswa turun dalam kelas, karena siswa akan cenderung fokus dan memilih untuk bermain gawai dibandingkan memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Sehingga jika konsentrasi belajar siswa turun saat pembelajaran maka tentu akan berdampak pada hasil belajar siswa. Seperti dalam

penelitian dari (Iskandar., et.al, 2019:223) yang menyimpulkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan gawai ini karena trend dari kalangan remaja untuk mengusir rasa bosan siswa karena jam pelajaran yang panjang sehingga penjelasan dari guru tidak diserap dengan baik oleh siswa. Adanya gawai ini diharapkan untuk memudahkan siswa dalam mencari sumber belajar dengan mudah, namun siswa menjadi pribadi yang ingin praktis, sehingga ketika menemukan permasalahan dalam pemecahan soal siswa lebih suka menggunakan gawai untuk mencari kunci jawaban, dari pada membaca materi ulang atau bertanya langsung pada guru.

Pembelajaran di dalam kelas membutuhkan konsentrasi belajar yang tinggi, sehingga siswa dapat fokus dalam proses belajar mengajar sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa. Selaras dengan penelitian dari (Pratiwi dan Malwa, 2021) menyatakan bahwa dalam penelitiannya terdapat hubungan yang signifikan antara konsentrasi belajar dengan hasil belajar siswa. Selaras dengan apa yang di ungkapkan oleh (Nasiruddin dan Idris, 2022:2) yaitu jika konsentrasi belajar siswa pada pembelajaran berlangsung rendah, maka tentu akan mempengaruhi pada hasil belajar siswa. Sehingga dalam hal ini siswa butuh mengumpulkan titik fokusnya dalam kegiatan pembelajaran, agar setiap penyampaian materi bisa diterima dengan baik dan menghasilkan hasil belajar yang baik pula.

Berdasarkan uraian di atas memberikan gambaran pada peneliti bahwa kecanduan penggunaan gawai dapat memberikan efek pada hasil belajar siswa dan secara tidak langsung juga mempengaruhi konsentrasi belajar siswa, padahal gawai sendiri memiliki kecanggihan yang mampu mendukung proses belajar siswa, begitu juga dengan konsentrasi belajar siswa yang seharusnya mengoptimalkan saat pembelajaran berlangsung agar dapat menyelesaikan masalah khususnya dalam pembelajaran matematika. Hal tersebut yang melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh kecanduan penggunaan gawai dan konsentrasi belajar terhadap hasil belajar matematika.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Adakah pengaruh antara kecanduan penggunaan gawai terhadap hasil belajar matematika?
2. Adakah pengaruh antara kecanduan penggunaan gawai melalui konsentrasi belajar terhadap hasil belajar matematika?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas penelitian yang akan dicapai yaitu.

1. Pengaruh kecanduan penggunaan gawai terhadap hasil belajar matematika.

2. Pengaruh antara kecanduan penggunaan gawai melalui konsentrasi belajar terhadap hasil belajar matematika.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, berikut.

1. Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah konsep teori dalam perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam ilmu pendidikan dan dapat sebagai acuan serta referensi sebagai pertimbangan peneliti yang akan datang supaya relevan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis

Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti dan menerapkan untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat di bangku kuliah serta sebagai pendorong untuk penguasaan informasi dan teknologi sehingga dapat meningkatkan kemampuan dalam mengajar.

- b. Bagi Guru

- 1) Sebagai masukan untuk guru supaya dapat penelitian memaksimalkan penggunaan gawai di dalam kelas terutama saat pembelajaran berlangsung dan dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

- 2) Tergeraknya guru dalam memantau perkembangan kongnitif siswa khususnya dalam mata pelajaran matematika.

