

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Di era yang moderen ini perkembangan teknologi terus berkembang, sebab perkembangan teknologi akan terus berkembang sesuai dengan berkembangnya ilmu pengetahuan yang semakin tinggi (Ambarwati et al. 2022). teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan memberikan nilai yang positif (Hendriyati Haryani et al. 2023). Namun demikian, walaupun pada mulanya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, disisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negative (Maritsa et al. 2021). Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang serta memberikan pengaruh yang begitu besar di kehidupan social (Hajri 2023).

Teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan sehari-hari manusia dalam melakukan aktivitas dan memberikan nilai yang positif (Prastiwi and Widodo 2023). Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, disisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif (Huzain and Putra 2023). Banyak teknologi canggih yang membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang dan memberikan pengaruh yang begitu besar di kehidupan social (Joseph and Boiliu 2021).

*Gadget* merupakan media elektronik yang memiliki beragam fungsi dan kegunaan. Saat ini gadget menjadi bagian dari kehidupan, bahkan gaya hidup manusia. Menurut (Pardede and Watini 2021), "Gadget sebagai alat elektronik kecil yang memiliki banyak banyak fungsi". gadget memiliki banyak fungsi bagi penggunaannya walaupun mungkin sehingga dinilai memudahkan. Jenis gadget sangat beraneka ragam tergantung dari fungsinya, misalnya seperti handphone, laptop, kamera digital musik player, jam digital canggih dan lain lain (Iftaql Janah and Diana 2023).

Selain itu dampak negatif terhadap gadget juga berpengaruh pada sikap siswa yang cenderung menjadi pemalas, dan menjadi lupa waktu, kemudian lebih sulit beradaptasi dengan mata pelajaran, lebih mementingkan berkomunikasi dengan media sosial di bandingkan dengan belajar. Remaja yang ketergantungan terhadap *gadget* menimbulkan perilaku anti social (Agasi et al. 2022).

Pendidikan pada hakikatnya sebagai pewarisan nilai, yang akan jadi pembantu serta penentunya manusia ketika melaksanakan kehidupan. Serta mengubah nasib serta adab umat manusia (Romeli and Rozaq 2022). Tanpa adanya pendidikan sehingga di yakini, jika manusia saat ini tidak sama dengan generasi manusia terdahulu, bahkan sangat tertinggal (Nafisah and Bakhtiar 2023). Baik seara kualitas kehidupannya ataupun secara proses-proses pemberdayaannya. Secara ekstrim bisa dinyatakan jika maju mundur atau baik jeleknya adab suatu rakyat, bangsa, akan dipengaruhi dari bagaimana pendidikan yang dilaksanakan oleh rakyat bangsa itu.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar (Alicia et al. 2023), Oleh karena itu siswa diharuskan memiliki motivasi belajar tersebut, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung untuk selalu berusaha untuk menapai apa yang di inginkan walaupun mengalami hambatan dan kesulitan dalam meraihnya (Empati et al. 2024).

Penggunaan teknologi digital, khususnya *gadget*, telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari siswa di era modern ini. *Gadget* tidak hanya digunakan untuk kebutuhan hiburan, tetapi juga telah merambah dunia pendidikan sebagai alat bantu belajar (Mayasari et al. 2021). Banyak siswa di tingkat SMP, termasuk di SMP N 2 Rantau Utara, yang memiliki akses luas terhadap *gadget* seperti smartphone, tablet, atau laptop. Di satu sisi, gadget dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran, seperti mencari informasi tambahan dan mengakses aplikasi edukasi ( et al. 2022).

Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengganggu fokus dan mengurangi motivasi serta keaktifan siswa dalam proses belajar di kelas. Dalam pembelajaran biologi, yang merupakan salah satu topik penting dalam mata pelajaran Biologi kelas 8, siswa diharapkan mampu Motivasi belajar dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran menjadi faktor krusial dalam mencapai tujuan tersebut. Namun, ada indikasi bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi tingkat motivasi dan keaktifan siswa selama pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis mendalam mengenai dampak penggunaan gadget terhadap motivasi belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran biologi di SMP N 2 Rantau Utara.

### **1.2. Identifikasi masalah**

Beberapa paparan permasalahan di atas, maka identifikasi masalah tersebut sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa kelas 8 di SMP N 2 Rantau Utara pada pembelajaran biologi.
2. Untuk menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran biologi di SMP N 2 Rantau Utara.
3. Untuk mengetahui apakah ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dan motivasi serta keaktifan siswa di kelas 8 SMP N 2 Rantau Utara.

### **1.3. Batasan masalah**

Berdasarkan beberapa masalah yang telah diidentifikasi, maka batasan masalahnya yaitu :

1. Dampak penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran biologi di SMP N 2 Rantau Utara.
2. Menggunakan indikator minat, ketekunan dan partisipasi aktif dalam pembelajaran biologi
3. Menganalisis tingkat keaktifan siswa dalam diskusi, tugas kelompok, dan interaksi dengan guru.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Dari beberapa identifikasi masalah kemudian batasan masalah, maka rumusan masalahnya, yaitu :

1. Bagaimanakah dampak penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran biologi di kelas 8 SMP Negeri 2 Rantau Utara?
2. Bagaimanakah dampak penggunaan *gadget* terhadap keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran biologi di kelas 8 SMP Negeri 2 Rantau Utara?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, Maka tujuan penelitian tersebut sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran biologi kelas 8 di SMP Negeri 2 Rantau Utara.
2. Untuk menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran biologi kelas 8 di SMP Negeri 2 Rantau Utara.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini di harapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

##### **1.6.1. Manfaat teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan, mengenai pengaruh teknologi terhadap proses pembelajaran dan perilaku siswa.

##### **1.6.2. Manfaat praktis**

1. **Bagi Guru** : Memberikan informasi mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap motivasi dan keaktifan siswa, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif..

2. **Bagi Guru** : Memberikan informasi mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap motivasi dan keaktifan siswa, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif.
3. **Bagi Siswa** : Memberikan wawasan mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* dalam kegiatan belajar, sehingga dapat mengoptimalkan penggunaan gadget secara lebih bijak.
4. **Bagi Sekolah** : Memberikan masukan untuk kebijakan penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah, khususnya dalam pembelajaran berbasis teknologi.