

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di zaman yang serba instan sekarang ini, hampir semua kebutuhan sehari-hari manusia selalu bergantung pada teknologi yang sudah menggloabal. Dari mulai bangun tidur sampai tidur kembali kita selalu di temani canggihnya teknologi. Ini merupakan suatu hal yang wajar dan kita tidak bisa menghindarinya. Namun jika perkembangan teknologi yang tak terkendali menghinggapi generasi muda, apakah yang akan terjadi? Khususnya anak-anak yang masih labil dan cenderung hanya mengikut-ngikuti saja tanpa tahu akibat yang akan di terima mereka. Perkembangan teknologi termasuk *gadget* yang banyak dimiliki anak remaja menjadi salah satu alasan banyaknya permasalahan di masyarakat, termasuk budaya Indonesia yang makin lama makin tersingkrkan dengan kebudayaan luar dari adanya teknologi itu sendiri.

Berbicara tentang generasi muda khususnya anak-anak usia sekolah, maka kita akan langsung melihat peran sekolah. Sekolah merupakan tempat siswa atau peserta didik mendapatkan pembelajaran dan di sekolah terjadi proses interaksi siswa dengan semua komponen sekolah. Faktor siswa dalam bertingkah laku tidak hanya dari faktor keluarga, dan lingkungan masyarakat, tapi juga sekolah. Tidak bisa dipungkiri sekolah menjadi faktor dominan dalam mempengaruhi perilaku siswa. Dari mulai interaksi siswa dengan teman sebayanya, dengan guru baik itu di dalam kelas atau hubungan guru dengan siswa di luar pembelajaran di kelas. Selain itu arus globalisasi yang terjadi saat ini sedikit banyaknya mempengaruhi perilaku siswa, dimana terdapat pergeseran perspektif tentang proses belajar

Novie Stephen 2015

Implementasi penggunaan media gadget untuk memberi kemudahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengajar atau lazimnya kita sebut pembelajaran. Sekarang ini siswa-siswa di persekolahan sudah banyak berpandangan bahwa dengan menggunakan *gadget* kita dapat lebih mudah dan cepat mencari alternatif pemecahan saat mereka belajar di dalam kelas sekalipun.

Hal ini menjadi problem tersendiri bagi guru dan sekolah, ketika para siswa mulai membawa barang-barang elektronik serta teknologi informasi (*gadget*) kedalam proses pembelajaran khususnya di kelas. Guru tidak bisa menampik bahwa perkembangan teknologi dan informasi saat ini sudah sangat pesat dan seringkali memudahkan dan membantu siswa untuk belajar lebih beragam serta efektif. Bukan hanya komputer jingjing yang biasa kita sebut *laptop* tapi juga *smartphone*, *i-pad*, *tablet* dan berbagai jenis *gadget* lainnya telah menjadi barang konsumsi para siswa. Hal ini menjadi konsekuensi tersendiri bagi masyarakat, orang tua, guru dan sekolah untuk memfilter para pelajar dari konten-konten yang tidak mendidik dan merusak perkembangan remaja siswa. Sesuai dengan pendapat (Uno, 2010: 38) bahwa:

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi logisnya akan sangat mempengaruhi perkembangan Teknologi Pendidikan. Dengan makin luasnya masyarakat yang melek komputer, maka perkembangan Teknologi Pendidikan pun akan ikut berkembang, baik melalui aplikasi program-program komputer sebagai media informasi.

Maka dari itu kita tidak bisa menyalahkan perkembangan zaman yang sudah berada dalam era digital dan arus globalisasi sekarang ini. Namun dengan kontrol dari orang terdekat, guru dan Sekolah dan dengan pemanfaatan *gadget* yang bijaksana, perlahan tapi pasti dampak negatif dari perkembangan *gadget* akan dapat dicegah. Seperti dijelaskan (Uno, 2010: 60) bahwa “Teknologi dapat

Novie Stephen 2015

Implementasi penggunaan media gadget untuk memberi kemudahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

meningkatkan kualitas dan jangkauan apabila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan, dan mempunyai arti yang sangat penting”.

Bahkan akan dapat menambah banyak inovasi dalam proses pembelajaran, jika guru kreatif dalam memadukan metode dan media pembelajaran yang berasal dari konten-konten yang guru dan siswa kembangkan dari internet dalam *gadget-gadget* yang ada. Hal ini menjadi salah satu motivasi dari perkembangan teknologi komunikasi dan informasi agar pendidik dan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran khususnya, umumnya tujuan pendidikan di Indonesia. Sesuai pendapat (Uno, 2010: 60) yakni “Masuknya pengaruh globalisasi maka pendidikan masa mendatang akan lebih bersifat terbuka dan dua arah, beragam, multidisipliner, serta terkait pada produktifitas kerja saat itu dan kompetitif”.

Sebenarnya seperti apa kemudahan yang diperoleh siswa ketika mereka mulai menggunakan teknologi komunikasi dan informasi (*gadget*) dalam proses pembelajaran? Menurut (Bedah Tekno: Aplikasi Smartphone untuk Mendukung Kegiatan Pendidikan, 2013) menjelaskan bahwa:

Beberapa pabrikan telepon genggam cerdas atau *smartphone* menyadari kebutuhan penggunanya dengan menciptakan berbagai aplikasi guna menunjang kegiatan belajar mengajar. Kemudahan belajar dengan bantuan *gadget* dapat menjadi poin positif dari makin populernya telepon genggam di berbagai kalangan masyarakat. Beberapa aplikasi dibuat untuk keperluan membantu siswa dalam belajar, sedangkan aplikasi lainnya dibuat untuk memudahkan guru dalam mengelola jadwal atau nilai hingga memonitor perkembangan belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan dari pernyataan diatas, kita juga akan menyadari kemudahan yang diberikan *gadget* memang dirasakan oleh masyarakat pada umumnya, dan kita tidak bisa menjadi orang yang menutup mata dari teknologi

Novie Stephen 2015

Implementasi penggunaan media gadget untuk memberi kemudahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang makin hari makin berkembang pesat. Hal ini berkaitan dengan kompetensi dan kinerja di dalam pekerjaan atau pun dunia pendidikan yang sangat kompetitif.

Akan tetapi jika penggunaan *gadget* (laptop, notebook, *handphone*, *smartphone*, tablet) yang sekarang ini banyak digunakan remaja-remaja khususnya remaja SMA tidak digunakan dengan tanggungjawab, namun sangat bebas dan mengurangi kualitas belajar mengajar di kelas, maka hal inilah yang tidak diharapkan. Menurut (Ahmad, 2013) bahwa “disisi lain kehadiran serba *high tech* ini tidak lantas menjadikan mereka robot-robot digital yang bisu, angkuh dan egois”. Dalam hal ini jangan sampai pengetahuan mereka meningkat dengan kemudahan yang ditawarkan teknologi dalam *gadget* namun karakter mereka makin mengkhawatirkan. Para siswa akan cenderung manja, mudah putus asa jika masalah pelajaran tidak bisa terselesaikan, cenderung individualis karena asik dengan *gadget* yang mereka miliki, dan siswa yang tidak memiliki *gadget* kemungkinan minder dan tidak percaya diri saat mereka bergaul.

Oleh karenanya menjadi tugas guru untuk tetap memberikan *human touch* yang menjadikan anak-anak tetap santun, berempati dan berjiwa sosial. Para guru juga harus tetap mendampingi dan mengarahkan muridnya agar bisa memanfaatkan teknologi secara sehat demi masa depan Indonesia yang lebih baik. “Guru modern tidak cukup hanya bisa menggunakan teknologi terbaru namun juga harus bisa membangun rasa senang belajar yang kemudian memunculkan daya pikir kritis dan jiwa kreatif siswanya” (Ahmad, 2013).

Dengan demikian permasalahan-permasalahan tersebut menjadikan alasan penulis merasa tertarik untuk meneliti dan mengkaji lebih dalam permasalahan penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran untuk memberikan kemudahan siswa dalam proses belajar mengajar. Berkaitan dengan kemudahan siswa dalam belajar, apakah menjadi benar-benar efektif ketika *gadget* di perbolehkan

Novie Stephen 2015

Implementasi penggunaan media gadget untuk memberi kemudahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

digunakan di dalam kelas. Khususnya di Kota Bandung yang sudah modern dan tingkat konsumsi masyarakat terhadap *gadget* cukup tinggi.

Oleh karena itu penulis mengambil judul penelitian skripsinya dengan judul **Implementasi Penggunaan Media *Gadget* Untuk Memberi Kemudahan Dalam Pelaksanaan Proses Pembelajaran PKn (Studi Kasus di Kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI).**

B. Identifikasi Masalah

Peneliti hendak mengidentifikasikan masalah untuk mencari pengimplementasian penggunaan media *gadget* untuk Memberi Kemudahan dalam Proses Pembelajaran Pkn, yang dalam penelitian akan dilakukan di beberapa kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI.

C. Rumusan Masalah

Penelitian ini ingin melihat dan menemukan “Implementasi Penggunaan Media *Gadget* untuk Memberi Kemudahan dalam Proses Pembelajaran PKn (Studi Kasus di Kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI)”.

Untuk memperinci permasalahan yang akan dicari dan diteliti, peneliti membagi masalah menjadi beberapa sub masalah, yaitu:

1. Bagaimana penggunaan media *gadget* oleh para siswa di kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI?
2. Apa saja indikator kemudahan dari penggunaan media *gadget* dalam pelaksanaan proses pembelajaran PKn di kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI?

Novie Stephen 2015

Implementasi penggunaan media gadget untuk memberi kemudahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Bagaimana pengawasan pihak Sekolah terhadap penggunaan media *gadget* dalam pelaksanaan proses pembelajaran PKn di kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI?
4. Kesulitan apa saja yang menjadi kendala penggunaan media *gadget* dalam pelaksanaan proses pembelajaran PKn di kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI?
5. Bagaimana tindakan yang dilakukan dalam upaya mencapai hasil positif bagi penggunaan media *gadget* dalam pelaksanaan proses pembelajaran PKn di kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mencari dari Implementasi Penggunaan Media Gadget Untuk Memberi Kemudahan Dalam Proses Pembelajaran PKn (Studi Kasus di Kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI).

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis tentang:

- a. Untuk mengetahui penggunaan media *gadget* oleh para siswa di kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI.
- b. Untuk mengetahui indikator kemudahan dari penggunaan media gadget dalam pelaksanaan proses pembelajaran PKn di kelas XI SMA SMA Laboratorium Percontohan UPI.
- c. Untuk mengetahui pengontrolan pihak Sekolah terhadap penggunaan media *gadget* dalam pelaksanaan proses pembelajaran PKn di kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI.

Novie Stephen 2015

Implementasi penggunaan media gadget untuk memberi kemudahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- d. Untuk mengetahui kesulitan yang menjadi kendala penggunaan media *gadget* dalam pelaksanaan proses pembelajaran PKn di kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI.
- e. Untuk mengetahui tindakan yang dilakukan dalam upaya mencapai hasil positif bagi penggunaan media *gadget* dalam pelaksanaan proses pembelajaran PKn di kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara keilmuan diharapkan agar memberikan kontribusi kepada pengembangan media dan proses pembelajaran PKn. Lebih spesifik diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru dan manajemen sekolah dalam inovasi pembelajaran.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Penulis

Bagi penulis dapat menjadi suatu patokan ketika penulis kelak menjadi seorang pendidik. Dalam hal membina dan mengawasi siswa agar menjadi pendidik yang mampu menumbuhkan siswa-siswa yang kreatif, lebih modern, dan mempunyai jiwa kompetensi yang tinggi. Namun tidak hanya menciptakan para siswa yang unggul di zamannya, tetapi melalui ketauladanan yang dibiasakan dalam pembelajaran di kelas.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan pandangan kepada siswa tentang pentingnya control diri dalam memanfaatkan atau menggunakan *gadget* di kelas. Bahwa

Novie Stephen 2015

Implementasi penggunaan media gadget untuk memberi kemudahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penggunaan *gadget* itu sangat diperlukan untuk memudahkan belajar di Sekolah, tapi dengan cara yang bertanggung jawab dan bijaksana. Sehingga akan lebih baik jika penggunaan *gadget* itu di kontrol oleh kesadaran siswa sendiri. Agar menjadi siswa yang tidak menyimpang dari aturan yang berlaku dan memiliki moralitas yang tinggi.

c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan bahan evaluasi bagi guru, agar dapat menjadi guru yang melek teknologi, paham akan karakter peserta didik yang semakin dinamis dan mengikuti perkembangan arus globalisasi. Sehingga antara guru dan siswa dapat saling mendukung dan mencapai tujuan pembelajaran yang di cita-citakan.

F. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I :

Pendahuluan. Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, Identifikasi masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II :

Tinjauan pustaka. Pada bab ini diuraikan dokumen-dokumen atau data-data yang berkaitan dengan fokus penelitian serta teori-teori yang mendukung penelitian penulis.

BAB III :

Metodologi penelitian. Pada bab ini penulis menjelaskan metodologi penelitian, teknik pengumpulan data, serta tahapan penelitian yang digunakan dalam penelitian yang penulis teliti.

BAB IV :

Novie Stephen 2015

Implementasi penggunaan media gadget untuk memberi kemudahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hasil penelitian dan pembahasa. Dalam bab ini penulis menganalisis hasil temuan data tentang Implementasi Penggunaan Gadget Sebagai Media Pembelajaran untuk Memberi Kemudahan dalam Proses Pembelajaran PKn (Studi Kasus di Kelas XI SMA Laboratorium Percontohan UPI)

BAB V :

Simpulan dan rekomendasi. Dalam bab ini penulis berusaha mencoba memberikan kesimpulan dan saran sebagai penutup dari hasil penelitian dan permasalahan yang telah diidentifikasi.

Novie Stephen 2015

Implementasi penggunaan media gadget untuk memberi kemudahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu