

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada peserta didik yang diakibatkan oleh kegiatan belajar yang dilakukannya. Hasil belajar juga merupakan suatu pencapaian siswa, yang mana dapat dilihat dari penguasaan materi yang telah diajarkan. Pendidikan mendorong peserta didik menjadi pribadi yang lebih baik lagi melalui kegiatan belajar. Pendidikan erat kaitannya dengan informasi. Peserta didik memperoleh informasi dapat dari berbagai macam cara sebagaimana yang diakibatkan oleh kemajuan teknologi yang berkembang pesat.¹

Teknologi merupakan sarana prasarana yang diperlukan dan mempermudah manusia dalam memenuhi kebutuhannya. Pada zaman modern saat ini, teknologi informasi dan komunikasi semakin mengalami kemajuan yang sangat pesat serta semakin canggih. Kemajuan teknologi dalam kehidupan ini tidak bisa dihindari karena kemajuan teknologi berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Sekarang ini sudah hadir teknologi yang sangat membantu manusia berkomunikasi meskipun dengan jarak jauh. Salah satu hasil dari kemajuan teknologi adalah adanya *gadget* seperti *ipad*, *tablet*, *smartphone*, komputer dan televisi, yang bermanfaat untuk memudahkan semua aktivitas.²

Adanya kemajuan teknologi yang bermanfaat tersebut akan memunculkan anggapan bahwa, setiap *gadget* banyak memberikan manfaat dalam berinteraksi atau berkomunikasi, urusan bisnis maupun pekerjaan, mencari informasi dari jarak jauh, atau hanya untuk hiburan semata. Sekarang media *gadget* bukanlah benda yang tabu lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, *gadget* juga dimiliki oleh banyak masyarakat dengan ekonomi menengah kebawah.³

¹ Hikmawati Bahir, "Pengaruh Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Polewali". *Pedamath: Journal on Pedagogical Mathematics*. Vol.2 No.2 (April, 2020), hal.2

² Zamzani, *et al.*, "The Relationship of the Intensity of Gadget Media Use With Speech Delay in Children in Pannampu City Makassar". *Respon.*, Vol.3 No.3 (2022), hal.28

³ Zamzani, *et al.*, "The Relationship of the Intensity of Gadget Media Use With Speech Delay in Children in Pannampu City Makassar". *Respon.*, Vol.3 No.3 (2022), hal.29

Teknologi telah menjadi alat pengetahuan yang penting yang dapat digunakan oleh siapapun karena dapat membantu orang diberbagai usia tak terkecuali pada anak-anak. Maka dari itu, semakin banyak tantangan pendidikan di sekolah, baik dari jenjang dasar sampai ke jenjang tinggi. Oleh karena itu, pendidikan akan mengalami perkembangan seiring dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat.⁴

Gadget merupakan sebuah perangkat atau alat elektronik yang mempunyai tujuan dan fungsi praktis untuk membantu manusia dalam pekerjaannya. Penggunaan gadget yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa khususnya diberbagai jenjang sekolah. Mereka sudah tidak asing lagi dengan alat canggih ini, baik handphone, laptop maupun alat elektronik yang lainnya. Penggunaan gadget ini tidak dapat dipisahkan pada anak disekolah menengah karena gadget menawarkan berbagai fitur yang canggih.⁵

Perkembangan teknologi yang pesat dapat memberikan pengaruh positif dan negatif bagi dunia pendidikan baik siswa di sekolah dasar maupun menengah. Adapun dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain: (1) berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambaranya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan); (2) melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar); (3) meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan); (4) mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa);⁶ (5) dapat mencari informasi, menambah wawasan, atau dapat mencari bahan pelajaran; (6) mempermudah mengerjakan tugas; (7) dapat mempermudah

⁴ Natasya Amalia Mokol, *et al.*, "Pengaruh Perkembangan Teknologi dalam Pembelajaran Abad 21 Pendidikan Kewarganegaraan Di Indonesia". 6 April 2022 (Surabaya: SNHR, 2022), hal.1082.

⁵ Ilham, "Hubungan antara Penggunaan Gadget dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone", (Doctoral dissertation, Makassar: UNM, 2021). hal.2

⁶ Rozalia, "Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar". *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, Vol.5 No.2 (2017) hal.725-726

berkomunikasi walau tidak bertatap muka;⁷ (8) munculnya metode pembelajaran baru; (9) sistem pembelajaran tidak harus melalui tatp muka; (10) adanya teknologi sistem pengolahan data yang lebih canggih; (11) pemenuhan kebutuhan lembaga pendidikan dapat terpenuhi dengan cepat.⁸

Disisi lain, penggunaan gadget secara terus menerus memberikan dampak negatif antara lain: (1) kecanduan gadget seperti, bermain *game*, internet atau bahkan konten-konten negatif;⁹ (2) penyalahgunaan penggunaan *gadget* dalam pembelajaran seperti; mengakses hal-hal tidak baik misal konten negatif, permainan daring, dan lain-lain; (3) kejahatan di internet;¹⁰ (4) dapat mengganggu fungsi kerja otak manusia dengan melemahnya daya kerja otak; (5) penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat pembelajaran siswa menjadi tidak fokus pada pelajaran yang disampaikan, misalnya siswa teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut ataupun teringat dengan aplikasi yang lainnya); (6) malas menulis dan membaca, (misalnya pada saat siswa membuka vidio di aplikasi *Youtube* cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari); (7) penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya siswa hanya fokus pada gadget dan kurang bermain dan memperhatikan teman sekelilingnya.); (8) gangguan kesehatan, (dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radisasi pada gadget, dan dapat menimbulkan gangguan kesehatan mata); (9) perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat); (11) menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung

⁷Erlizah, Skripsi: “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar bagi Mahasiswa Semester III Prodi Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadri UIN FAS Bengkulu”, (Doctoral dissertation, Bengkulu: UIN FAS, 2022), hal. 13-14

⁸ Natasya Amalia Mokol, *et al.*, “Pengaruh Perkembangan Teknologi dalam Pembelajaran Abad 21 Pendidikan Kewarganegaraan Di Indonesia”. 6 April 2022 (Surabaya: SNHR, 2022), hal.1082.

⁹ Ilham, “Hubungan antara Penggunaan Gadget dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone” (Doctoral dissertation, Makassar: UNM, 2021). hal.2

¹⁰ Natasya Amalia Mokol, *et al.*, “Pengaruh Perkembangan Teknologi Dalam Pembelajaran Abad 21 Pendidikan Kewarganegaraan Di Indonesia”. 6 April 2022 (Surabaya: SNHR, 2022), hal.1085-1086.

diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).¹¹

Seperti halnya sesuatu yang digunakan secara berlebihan itu tidak baik. Dalam islam pun sudah dijelaskan agar tidak berlebihan, sebagaimana tercantum dalam QS. Al-A'raf ayat 31:

﴿يَبْنِيْٓءَآدَمَ خُذُوْا زِيْنَتَكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوْا وَشَرِبُوْا وَلَا تُسْرِفُوْا ۗ اِنَّهٗ

لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِيْنَ ﴿٣١﴾

Artinya: “Hai anak Adam, pakailah pakaianmu yang indah di setiap (memasuki) masjid, makan dan minumlah, dan janganlah berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan.”¹²

Oleh karena itu, intensitas penggunaan gadget yang tinggi mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu, pencapaian hasil belajar matematika dapat disebabkan oleh faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) yang terdiri dari motivasi, sikap, kecerdasan emosional, dan lain-lain. Faktor internal lainnya yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dilihat dari aspek psikologis siswa. Salah satu faktor yang bersifat aspek psikologis yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah resiliensi matematis.¹³ Resiliensi merupakan faktor kunci yang mampu mengurangi atau bahkan menetralkan dampak dari paparan risiko intensitas penggunaan gadget yang berlebihan. Resiliensi matematis adalah kemampuan individu untuk beradaptasi dan mengatasi pengalaman positif maupun negatif yang mungkin terjadi selama menggunakan gadget dengan internet.¹⁴

¹¹ Rozalia, “Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar”. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, Vol.5 No.2 (2017) hal.725-726

¹² Nahar, M. H., & Hidayatulloh, M. K., “Diet In Islamic Perspective: Contextualization of Surah Al-A'raf Verse 31. *Alif Lam: Journal of Islamic Studies and Humanities*, Vol.2 No.2 (Juli, 2021). Hal.209

¹³ Dwirahayu, G., dan Satriawati, G. “Analisis Resiliensi Matematis Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa SMA”, (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021). hal.32

¹⁴ Sukindro, S. Y., & Kaloeti, D. V. S., “Hubungan antara Internet Escapism dan Kecenderungan Kecanduan Internet dengan Resiliensi Online Sebagai Moderator pada Remaja di SMA N 4 Kota Bekasi”. *Jurnal EMPATI*, Vol.11 No.2 (2022), hal.116-118

Resiliensi menurut berbagai ahli adalah kemampuan untuk menenangkan diri dalam situasi yang bermasalah, menghadapi bencana, dan mengatasi kesulitan, memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, dan merespon secara positif dalam menghadapi kesulitan. Disisi lain, resiliensi matematis adalah sikap adaptif positif dan daya juang seseorang dalam belajar matematika sehingga yang bersangkutan tetap melanjutkan belajar matematika meski menghadapi kesulitan dan hambatan.¹⁵

Untuk menghadapi rasa cemas dan takut dalam menghadapi tantangan dan kesulitan terutama soal-soal matematika yang sulit diperlukan sikap tekun dan tangguh yang termuat dalam resiliensi matematis. Resiliensi matematis membuat siswa tidak mudah menyerah ketika dihadapkan pada tantangan yang sulit sehingga siswa selalu mencari alternatif penyelesaian untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Dalam masalah tersebut, soal-soal matematika yang sukar dan resiliensi dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.¹⁶

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hikmawati Bahir menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan gadget terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI IPS MAN 1 Polewali Mandar.¹⁷ Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuni, dkk., menunjukkan bahwa penggunaan gadget mempengaruhi hasil belajar matematika yang mengalami peningkatan pada Siswa kelas IV SD Negeri Kassi Kota Makassar.¹⁸

Disisi lain, hasil penelitian Ilham, menunjukkan bahwa penggunaan gadget siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone termasuk dalam

¹⁵ Dwirahayu, G., dan Satriawati, G. "Analisis Resiliensi Matematis Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa SMA", (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021). hal.2-8

¹⁶ Dwirahayu, G., dan Satriawati, G. "Analisis Resiliensi Matematis Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa SMA", (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021). hal.32

¹⁷ Hikmawati Bahir, "Pengaruh Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Polewali". *Pedamath: Journal on Pedagogical Mathematics*. Vol.2 No.2 (April, 2020), hal.8

¹⁸ Wahyuni, et al., "Paengaruh Penggunaan Media Belajar Gadget terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kota Makassar". *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, vol.5 No.1 (April, 2022). hal.25

kategori baik. Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan hal ini, hasil dari penelitian menunjukkan tidak terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa kelas V SD N 10 Manurunge Kecamatan Taneta Riattang Kabupaten Bone dan dalam kategori sangat rendah.¹⁹ Begitu juga hasil penelitian yang dilakukan Rozalia bahwa, terdapat hubungan negatif yang tidak signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa.²⁰

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Dwirahayu dan Satriawati, hasil penelitian menunjukkan bahwa: a) gambaran secara umum kecenderungan atau tingkat resiliensi matematis siswa SMA yaitu pada kategori sedang; b) gambaran secara umum hasil belajar matematika siswa SMA berada pada kategori sedang; c) secara keseluruhan hasil belajar siswa berada pada kategori sedang dan tingkat resiliensi matematis siswa berada pada kategori sedang yang menunjukkan terdapat kesesuaian kategorisasi antara hasil belajar matematika dengan resiliensi matematis siswa.²¹

Meskipun beberapa variabel penelitian seperti intensitas penggunaan gadget dan resiliensi matematis sudah diteliti sebelumnya, tetapi belum ada penelitian yang mengkaji hubungan kedua variabel tersebut secara bersama-sama dengan hasil belajar matematika pada materi pertidaksamaan linier dua variabel. Penelitian ini juga dilakukan pada siswa kelas XI MA Darul Hikam dimana siswa di jenjang menengah tersebut sudah banyak yang menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Di MA Darul Hikam sendiri belum ada kajian penelitian mengenai hubungan intensitas penggunaan gadget dan resiliensi matematis dengan hasil belajar matematika. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengkaji bagaimana hubungan intensitas penggunaan gadget dan resiliensi matematis terhadap hasil belajar matematika.

¹⁹ Ilham, "Hubungan antara Penggunaan Gadget dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone", (Doctoral dissertation, Makassar: UNM, 2021). Hal.7

²⁰ Rozalia, "Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar". *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, vol.5 No.2 (2017) hal.725-726

²¹ Wirahayu, G., & Satriawati, G. "Analisis Resiliensi Matematis Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa SMA" (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi barisan dan deret aritmatika kelas XI MA Darul Hikam?
2. Bagaimana hubungan resiliensi matematis terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi materi barisan dan deret aritmatika kelas XI MA Darul Hikam?
3. Bagaimana hubungan intensitas penggunaan gadget dan resiliensi matematis terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi materi barisan dan deret aritmatika kelas XI MA Darul Hikam?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi barisan dan deret aritmatika kelas XI MA Darul Hikam.
2. Untuk mengetahui hubungan resiliensi matematis terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi barisan dan deret aritmatika kelas XI MA Darul Hikam.
3. Untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan gadget, resiliensi matematis, dan kecerdasan matematis logis terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi barisan dan deret aritmatika kelas XI MA Darul Hikam.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a) Dapat bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan perkembangan teknologi dan hasil belajar, khususnya mengenai intensitas penggunaan gadget dan resiliensi matematis.
- b) Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya penelitian, sumber bacaan serta untuk bahan referensi mengenai hubungan intensitas penggunaan gadget dan resiliensi matematis terhadap hasil belajar siswa dalam bidang ilmu pendidikan khususnya pendidikan matematika.

2. Manfaat Praktis

- a) Dengan adanya penelitian mengenai intensitas penggunaan gadget dan resiliensi matematis sebaiknya guru memperhatikan kedua aspek tersebut dalam merancang pembelajaran di kelas. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat membantu memberikan informasi khususnya kepada guru dalam upaya membimbing dan memotivasi siswa untuk memanfaatkan gadget dengan sebaik-baiknya dan tidak berlebihan.
- b) Siswa dapat menggunakan gadget secara bijak dan meningkatkan resiliensi matematisnya sehingga mereka sadar atas potensi yang dimiliki untuk mendukung kegiatan belajarnya.
- c) Peneliti lain dapat mengkaji berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar selain intensitas penggunaan gadget dan resiliensi matematis sehingga dapat mengembangkan model pembelajaran yang memperhatikan penggunaan gadget atau teknologi dan resiliensi matematis siswa.

E. Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan ini akan diuraikan secara garis besar materi yang dibahas supaya diketahui mengenai gambaran skripsi dan supaya lebih sistematis. Maka penulis memberikan sistematika penulisan skripsi sebagai berikut.

1. Bagian awal

Pada bagian awal ini memuat halaman judul, pengesahan ujian Munaqosah, lembar pernyataan keaslian skripsi, abstrak, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel (jika ada), daftar gambar/grafik (jika ada).

2. Bagian isi

a. BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bagian ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

b. BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bagian ini penulis menyajikan landasan teori yang berkaitan dengan hubungan intensitas penggunaan gadget dan resiliensi matematis dengan hasil belajar siswa.

- c. BAB III : METODE PENELITIAN
Dalam bagian ini penulis memaparkan metode penelitian meliputi jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel, identifikasi variabel, tempat dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.
 - d. BAB IV : HASIL PENELITIAN
Dalam bagian ini penulis akan memaparkan gambaran obyek penelitian, hasil analisis data dan pembahasan.
 - e. BAB V : PENUTUP
Bagian ini berisi kesimpulan dan juga saran-saran.
3. Bagian akhir
Bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang menjadi bukti penelitian.²²



²² PEDOMAN PENYUSUNAN SKRIPSI DAN MUNAQOSYAH 2018_IAIN KUDUS, 50-52.