

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Khususnya di Bengkulu sudah tidak heran lagi jika banyak fenomena masyarakatnya telah menggunakan ponsel, apalagi di era Gen-Z anak-anak muda yang masih menempuh bangku pendidikan yang banyak menggunakannya. Pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu upaya mewariskan nilai, yang akan menjadi penolong dan penentu umat manusia dalam menjalani kehidupan, dan sekaligus untuk memperbaiki nasib dan peradaban umat manusia.

Tanpa pendidikan, maka diyakini bahwa manusia sekarang tidak berbeda dengan generasi manusia masa lampau, yang dibandingkan dengan manusia sekarang, telah sangat tertinggal baik kualitas kehidupan maupun proses-proses pemberdayaannya. Secara ekstrim bahkan dapat dikatakan, bahwa maju mundurnya atau baik buruknya peradaban suatu masyarakat, suatu bangsa, akan ditentukan oleh bagaimana pendidikan yang dijalani oleh masyarakat bangsa tersebut.¹ Perkembangan dunia pendidikan dewasa ini begitu cepat. Sejalan dengan kemajuan teknologi dan globalisasi. Dunia pendidikan sedang diguncang oleh berbagai perubahan sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan masyarakat, serta ditantang untuk dapat menjawab berbagai permasalahan.²

Belajar mengajar adalah sebuah interaksi yang bernilai normatif. Belajar mengajar adalah suatu proses yang dilakukan dengan sadar dan bertujuan. Tujuan adalah sebagai pedoman ke arah mana akan dibawa

¹Sarhandi, Pir Sahail Ahmed., Ayman Bajnaid & Tariq Elyas. 2017. "Dampak Aktivitas Berbasis Ponsel Cerdas terhadap Keterlibatan Siswa EFL," Jurnal Pengajaran Bahasa Inggris, Vol. 10, No.6, Tahun 2017. <http://doi.org/10.5539/elt.v10n6103>.

²Sarhandi, Pir Sahail Ahmed., Ayman Bajnaid & Tariq Elyas. 2017. "Dampak Aktivitas Berbasis Ponsel Cerdas terhadap Keterlibatan Siswa EFL," Jurnal Pengajaran Bahasa Inggris, Vol. 10, No.6, Tahun 2017. <http://doi.org/10.5539/elt.v10n6103>.

proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar akan berhasil bila hasilnya mampu membawa perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai-nilai dalam diri siswa.³ Maka dalam buku lain dikatakan bahwa “ bila hakikat belajar adalah “perubahan”, maka hakikat mengajar adalah proses “pengaturan” yang dilakukan oleh guru”.⁴ Maka dapat dikatakan interaksi belajar mengajar adalah interaksi antara siswa dan guru dalam melakukan perubahan dan pengaturan untuk mencapai tujuan.

Interaksi belajar mengajar dikatakan bernilai normatif karena di dalamnya ada sejumlah nilai. Jadi wajar bila interaksi itu dinilai bernilai edukatif.⁵ Oleh karena itu, disebut juga pendidikan. Maka dari itu belajar mengajar sebagai proses pendidikan harus membawa hasil yaitu perubahan pemahaman atau dalam bahasa kesehariannya siswa mendapat ilmu yang dalam hal ini diwujudkan dengan nilai atau prestasi. Namun untuk dapat melaksanakan hal itu maka semua unsur harus berperan serta, tidak boleh pasif atau tidak ada perubahannya.

Dalam pendidikan, sebagaimana diungkapkan Djamarah, unsur guru dan siswa harus aktif, tidak mungkin terjadi proses interaksi pendidikan bila hanya satu unsur yang aktif. Aktif dalam arti sikap, mental dan perbuatan.⁶ Sehingga semua unsur harus aktif dalam melakukan proses tersebut, agar dapat memperoleh keberhasilan belajar yang cukup

³Ming-Hun Lin., Huang-Cheng Chen., dan Kuang-Sheng Liu. 2017. “Studi Pengaruh Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar,” dalam EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education, ISSN:1305-8223 (online), 2017 13 (7): 3553-3564.

⁴Syaiful Bahri Djamarah⁴Ming-Hun Lin., Huang-Cheng Chen., dan Kuang-Sheng Liu. 2017. “Studi Pengaruh Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar,” dalam EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education, ISSN:1305-8223 (online), 2017 13 (7): 3553-3564.

⁵ Djamarah, *Guru Dan Siswah*. 12

⁶ Djamarah, *Pengembangan Belajar*, Jurnal Abdi Populika 2021, Vol. 2, No. 1, h. 32-33

memuaskan. Apabila hanya salah satu unsur saja yang aktif sedangkan unsur lainnya tidak aktif, maka yang terjadi adalah hasil belajar yang diperoleh kurang maksimal, dalam berbagai segi.

Dalam pembelajaran, motivasi adalah sesuatu yang menggerakkan atau mendorong siswa untuk belajar atau menguasai materi pelajaran yang sedang diikutinya.⁷ Tanpa motivasi, siswa tidak akan tertarik dan serius dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, dengan adanya motivasi yang tinggi, siswa akan tertarik dan terlibat aktif, bahkan berinisiatif dalam proses pembelajaran. Dengan motivasi tinggi, siswa akan berupaya sekuat-kuatnya dan dengan menempuh berbagai strategi yang positif untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Motivasi belajar menurut Amir Daien Indrakusuma adalah “Kekuatan-kekuatan atau tenaga-tenaga yang dapat memberikan dorongan kepada kegiatan belajar murid”.⁸ Tanpa motivasi, siswa tidak akan tertarik dan serius dalam melakukan kegiatan belajar, bahkan yang terjadi adalah menyepelkan kegiatan tersebut dan menganggapnya ringan.

Di era globalisasi ini, pergaulan tidak hanya dilakukan secara *face to face*, namun juga bisa lewat dunia maya. Banyak siswa yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan menggunakan ponsel. Barang elektronik seperti ponsel sekarang bukan merupakan barang mewah lagi, bahkan keberadaannya sudah menjamur dan menjamah dikalangan orang di bawah standar. Para siswa sekarang sudah jarang yang tidak mempunyai ponsel tersebut. Dan keberadaan ponsel di era ini bagi para siswa nampaknya merupakan hal yang tidak tergantikan.

Terdapat statemen unik yang mengatakan "bagaimanapun bentuk teknologi tentulah ibarat pedang yang bermata dua". Hal tersebut nampaknya juga berlaku dalam penggunaan alat yang bernama ponsel tersebut. Fenomena memperlihatkan bahwa ponsel kadang bisa

⁷Abdorrakhman Gintings, *Esensi Praktis; Belajar dan Pembelajaran, Disiapkan untuk Pendidikan Profesi dan Sertifikasi Guru-Dosen, Cet.2*, (Bandung: Humaniora, 2018), h. 86-87

⁸Amir Daien Indrakusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2020), h. 162

mendatangkan dampak yang positif, seperti rajin belajar, bisa mengetahui tugas sekolah, dan dapat digunakan untuk bertanya mata pelajaran tertentu, misalnya mata pelajaran PAI. Namun juga tidak jarang ponsel tersebut mewariskan dampak yang negatif, seperti siswa menjadi malas belajar karena gandrung dengan sms, sering keluar malam untuk kencan dengan pacarnya sehingga melupakan aktivitasnya sebagai siswa, sampai pada masalah suka menghabiskan uang.

Maka dari itu, seorang siswa harus pandai-pandai untuk menggunakan teknologi yang bernama Ponsel (Android) tersebut dengan baik. Ponsel bahkan kadangkala bisa menaikkan motivasi belajar siswa. Memang hal tersebut biasanya terjadi secara tidak langsung, namun ponsel yang menjadi perantaranya. Misalnya dorongan untuk belajar yang diberikan oleh pacar atau orang tuanya ataupun semangat belajar yang ditunjukkannya karena rasa syukur mempunyai ponsel yang bagus. Dalam sekolah tersebut hampir keseluruhan anak mempunyai ponsel dengan berbagai tipe. Di samping itu, kompleksitas siswa juga terjadi di sekolah itu.

Berangkat dari kompleksitas itulah maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang peneliti tuangkan dalam Proposal yang berjudul “Fenomena Penggunaan Ponsel (Android) di Era Gen-Z Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran PAI Kelas VII Di SMP Negeri 6 Kota Bengkulu”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan judul penelitian tersebut maka dapat diidentifikasi mengenai masalahnya yaitu:

1. Kurang pengawasan dari orang tua mengenai penggunaan ponsel sehingga dapat berdampak buruk bagi siswa.
2. Dengan adanya ponsel, seharusnya siswa akan lebih semangat dalam belajar. Namun tak banyak siswa yang demikian, pada dasarnya ada

beberapa siswa dapat berdampak yang malah sebaliknya dalam kata lain bermalas-malasan dengan ponsel.

3. Ponsel bukan lagi tempat untuk mencari pengetahuan akan tetapi mereka menggunakan ponsel untuk bermain online sehingga waktu belajar mereka dapat terganggu.

C. Batas Masalah

Penelitian ini hanya berfokus tentang penggunaan ponsel(android) bagi anak Gen-Z serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa bukan pada hasil belajar siswa ataupun yang lainnya.

D. Rumusan Masalah

Berkaitan dengan studi dampak penggunaan ponsel terhadap motivasi belajar, penulis mengajukan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem penggunaan ponsel di SMP Negeri 6 Kota Bengkulu?
2. Bagaimana strategi guru PAI dalam penggunaan Ponsel pada siswa kelas VII?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem penggunaan ponsel di SMP Negeri 6 Kota Bengkulu
2. Untuk mengetahui strategi seperti apa yang di gunakan guru PAI dalam meningkatkan motivasi siswa kelas VII di SMP Negeri 6 Kota Bengkulu

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis
 - a. Bahwa hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan khazanah keilmuan serta sebagai bahan referensi atau rujukan dan tambahan pustaka pada perpustakaan Universitas Islam Negri Fatmawati Sukarno Benhgkulu

- b. Bahwa hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi akademis terhadap upaya peningkatan motivasi belajar di sekolah dan mengurangi dampak negatif penggunaan ponsel

2. Secara Praktis

- a. Bahwa hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga pendidikan yang bersangkutan khususnya di SMP Negeri 6 Kota Bengkulu atau instansi lain yang terkait dalam masalah peningkatan motivasi belajar siswa.
- b. Bahwa hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai petunjuk, arahan, maupun acuan serta bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya yang relevan atau sesuai dengan hasil penelitian ini.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam memahami skripsi yang akan disusun nantinya, maka peneliti memandang perlu mengemukakan sistematika penulisan skripsi, yaitu sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan hasil penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka, yang berisi mengenai tinjauan penggunaan ponsel, yang meliputi pengertian ponsel, fungsi ponsel dan faktor yang mempengaruhi penggunaannya, tinjauan tentang motivasi belajar yang meliputi: pengertian motivasi belajar, macam-macam motivasi belajar, fungsi motivasi belajar, dan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, pembahasan dampak penggunaan ponsel terhadap motivasi belajar, hasil penelitian terdahulu yang relevan, kerangka konseptual penelitian.

Bab III Metode Penelitian, meliputi: jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap-tahap penelitian