

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan dianggap sebagai suatu aspek yang sangat esensial dalam kehidupan manusia. Hal ini menunjukkan bahwa setiap individu di Indonesia berhak mendapat pendidikan dan diharapkan untuk terus berkembang di dalamnya. Pendidikan memiliki dimensi yang tak pernah berhenti; secara umum, ia merupakan suatu proses kehidupan yang memungkinkan setiap individu untuk tumbuh dan menjalani kehidupannya. Pendekatan pendidikan ini dijalankan secara sadar dan terencana dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan potensi spiritual, kontrol diri, kepribadian, serta bakat yang mereka miliki, baik untuk diri sendiri, masyarakat, maupun negara.

Menurut UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003, pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan proses belajar dan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Secara sederhana, pendidikan diartikan sebagai upaya manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi fisik dan spiritual sesuai dengan nilai-nilai dan standar masyarakat. Potensi ini mencakup kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan ketrampilan yang diperlukan untuk individu, masyarakat, bangsa, dan negara.

Tidak peduli apa itu pembelajaran, dalam pendidikan Interaksi yang terjadi antara siswa, pendidik, dan berbagai sumber belajar dalam lingkungan belajar

adalah apa yang dimaksud dengan pembelajaran di sini. Aktivitas pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Ini adalah upaya guru untuk membuat program pendidikan yang terprogram yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran aktif, dengan fokus pada penyediaan berbagai sumber belajar. Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah minat atau ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran.

(Djamarah, 2011) beranggapan Minat merupakan kecenderungan yang terus menerus untuk tertarik dan memperhatikan kegiatan tertentu. Siswa memiliki pengaruh besar terhadap proses pembelajaran. Jika siswa tidak memiliki minat atau ketertarikan yang kuat terhadap suatu mata pelajaran, mereka akan belajar dengan buruk karena merasa bahwa mata pelajaran itu tidak menarik bagi mereka. Oleh karena itu, kehadiran minat yang kuat pada siswa sangat penting untuk mengoptimalkan proses belajar-mengajar karena dapat berfungsi sebagai sumber motivasi yang signifikan selama proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, minat belajar tiap siswa akan berbeda-beda. Minat belajar menjadi hal yang krusial untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif bagi setiap siswa. Minat dapat muncul dari dorongan ingin tahu dan perhatian terhadap subjek yang diminati. Kehadiran minat mencerminkan tingkat perhatian; ketika siswa memiliki minat terhadap suatu pelajaran, mereka akan secara alami tertarik dan bahkan mencari pemahaman yang lebih dalam tanpa perlu arahan langsung dari guru. Tingginya minat terhadap materi pembelajaran dapat membuat siswa merasa senang dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka. Minat juga berperan dalam meningkatkan kepuasan belajar; ketika siswa merasa senang dalam belajar, mereka akan merasakan kepuasan tersendiri setelah

mempelajari atau mengerjakan suatu materi. Rasa senang ini seringkali menjadi pendorong bagi siswa untuk terus memperdalam pemahaman mereka hingga merasa puas dengan pencapaian yang telah mereka raih.

Proses pembelajaran, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah, sebaiknya didasarkan pada minat atau keinginan yang timbul dari dalam diri siswa. Menurut Syah dalam (Widiati et al., 2022) mengatakan bahwa minat adalah dorongan atau keinginan kuat yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal. Peran minat sangat signifikan dalam proses pembelajaran peserta didik. Menurut (Rusmiati, 2017) mengatakan bahwa minat merupakan dorongan emosional yang mampu memotivasi individu untuk terlibat dalam suatu aktivitas atau menjadi faktor pendorong di balik tindakan seseorang.

Minat belajar adalah dorongan atau ketertarikan siswa untuk tetap fokus, aktif mengikuti, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Kartika et al., 2019). Jika minat belajar seorang siswa rendah, kecenderungan siswa untuk tidak memperhatikan, mengikuti, dan terlibat dalam aktivitas belajar menjadi lebih besar. Sebaliknya, ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, mereka akan merasa tertarik untuk memperhatikan, mengikuti, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, meskipun minat merupakan aspek tanggung jawab, namun bukanlah hal yang bersifat intrinsik; minat berkembang sebagai hasil dari pengaruh lingkungan teman (Khairani, 2014). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan dan dorongan kuat yang menyertai ketertarikan pada sesuatu, yang disertai dengan perasaan senang, fokus, dan kecenderungan lainnya yang berujung pada pengambilan keputusan.

Menurut Winarno dalam (Wasa, 2019) kemajuan teknologi saat ini berkembang dengan cepat, yang dapat diamati dari munculnya berbagai perangkat teknologi, termasuk gadget. Istilah "*gadget*" berasal dari bahasa Inggris dan mengacu pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Saat ini, penggunaan gadget telah menjadi hal umum di seluruh dunia. Bahkan, banyak individu memiliki lebih dari satu *gadget*. Penggunaan *gadget* tidak lagi terbatas pada para pejabat atau mereka yang sudah bekerja, tetapi telah menyebar luas di berbagai kalangan, termasuk pelajar. Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan memberikan kontribusi besar. Fasilitas yang tersedia melalui media sosial memudahkan pencarian informasi dengan cepat, mudah, dan praktis. Dengan adanya akses internet melalui *gadget*, siswa dapat mengakses informasi yang relevan dengan pelajaran mereka.

Menurut (Anggraeni, 2019) dalam hasil penelitiannya mengatakan bahwa *Gadget* memiliki peran yang sangat signifikan dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk berkomunikasi, memperluas jaringan sosial, meningkatkan pengetahuan, Menumbuhkan minat belajar saat pendidikan, dan memfasilitasi bisnis. Namun, di sisi lain, terdapat dampak negatif yang dapat timbul akibat kelalaian pengguna atau penggunaan yang kurang tepat dalam memanfaatkan fungsi *gadget* yang seharusnya. Hal ini diungkapkan juga oleh (Harfiyanto, Utomo, dan Budi 2015) dalam penelitian mengatakan bahwa dampak penggunaan *gadget* membuat siswa cenderung lebih bergantung pada perangkat tersebut daripada fokus pada proses belajar.

Keterhubungan dengan teman sebaya memiliki signifikansi yang besar dalam kehidupan remaja. Lewat interaksi dengan teman sebaya, anak-anak dan

remaja belajar tentang dinamika hubungan yang saling berpengaruh secara teratur (Desmita, 2011). Para remaja mulai menunjukkan ekspresi diri yang lebih matang dan berusaha mencapai kebebasan emosional dengan bergaul dengan teman sebaya. Peran teman sebaya juga menjadi signifikan dalam perkembangan belajar remaja. Hal ini juga diungkapkan oleh (Anggraini 2014) mengatakan bahwa dalam lingkungan sekolah, melalui pertemuan-pertemuan yang teratur, siswa secara baiknyanya secara sadar atau tidak sadar mulai membangun minat dan motivasi mereka. Ini sering kali dipengaruhi oleh interaksi dengan teman sebaya, yang memunculkan dinamika grup atau kelompok. Masa ini sering dikenal sebagai periode usia kelompok, di mana anak-anak sekolah cenderung berinteraksi dan membangun hubungan dengan teman sebayanya (Desmita, 2011). Menyatukan diri dengan teman sebaya yang memiliki kesamaan dalam berbagai aspek dapat menjadi salah satu cara bagi remaja untuk mengubah kebiasaan hidupnya dan mencoba hal-hal baru, serta memberikan dukungan satu sama lain.

Setelah di lakukan observasi awal bahwasanya 54,3% siswa (19 siswa) menggunakan gadget diluar kebutuhan pembelajaran, dari pertanyaan kedua didapatkan hasil 65,7% (23 siswa) merasa tidak cemas karena terlalu lama menggunakan gadget dan mengabaikan tugas sekolah, dari pertanyaan ketiga didapatkan jawaban bahwa 57,1% (20 siswa) tidak fokus belajar karena mendapat tekanan dari teman sebaya, dari pertanyaan keempat didapati jawaban bahwasanya 65,7% (23 siswa) teman sebaya merasa terpengaruhi oleh perilaku negatif teman sebaya dalam hal belajar, seperti mencontek atau meremehkan pelajaran dan dari pertanyaan terakhir didapatkan jawaban bahwasanya 51,4% (18

siswa) merasa malas mengikuti pelajaran dan kurang berminat terhadap pembelajaran karena pengaruh teman sebaya.

Minat belajar memiliki peran krusial dalam menentukan pencapaian belajar siswa. Minat yang dimiliki siswa terhadap proses pembelajaran menjadi faktor pendorong yang kuat untuk mereka belajar. Siswa yang memiliki minat belajar cenderung fokus dan berkonsentrasi dengan baik dalam pembelajaran. Minat belajar bisa berbeda-beda antara satu siswa dengan siswa lainnya, dan dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk penggunaan gadget.

Menurut (Mandias, 2017), Gadget merupakan perangkat yang memfasilitasi komunikasi dan juga memiliki fitur PDA (Personal Digital Assistant) serta kemampuan seperti komputer. Kemajuan teknologi saat ini berkembang dengan cepat, ditandai dengan munculnya beragam alat teknologi, termasuk gadget. Istilah "gadget" sendiri berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik kecil dengan fungsi yang spesifik (Abdullah Winarno, 2009). Saat ini, di seluruh dunia, penggunaan gadget telah menjadi hal yang umum. Bukan hanya satu orang yang memiliki lebih dari satu gadget, tapi hampir semua orang, termasuk pelajar, memiliki gadget. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan seharusnya menjadi alat bantu bagi siswa. Media sosial dan fasilitas internet yang terdapat dalam gadget memudahkan siswa untuk mencari informasi yang mereka butuhkan dengan cepat dan praktis. Dengan akses internet melalui gadget, siswa dapat menemukan informasi yang relevan dengan pelajaran mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat belajar mereka.

Minat belajar merupakan salah satu elemen yang timbul dari dalam diri individu. Selain faktor internal, pengaruh dari lingkungan eksternal juga memiliki

peran penting dalam menentukan prestasi belajar siswa. Salah satu aspek lingkungan yang mempengaruhi adalah lingkungan sebaya, yang mencakup berbagai faktor dalam interaksi dengan teman sebaya. Menurut (Umar, 2005) Lingkungan teman sebaya merujuk pada lingkungan di mana individu-individu memiliki usia yang relatif serupa. Interaksi dalam lingkungan sebaya dapat menghasilkan efek baik maupun buruk karena dinamika interaksi yang terjadi di dalamnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada proses pembelajaran siswa kelas XI di SMA Adhyaksa 1 Kota Jambi, peneliti mendapati bahwa kurangnya minat belajar siswa yang cukup tinggi. Minat belajar siswa yang masih rendah dapat dilihat saat proses belajar di kelas, siswa sering terlambat memasuki jam pelajaran, kurang berkonsentrasi dalam belajar, berbicara dengan teman sekelasnya saat guru menjelaskan materi, suka mengerjakan pekerjaan tugas rumah (PR) di sekolah, pada saat guru tidak hadir siswa lebih memilih berkeliaran di luar kelas daripada mengerjakan tugas yang diberikan, seringkali izin keluar dan masuk dalam proses pembelajaran, lalu terdapat sebagian siswa yang jarang aktif saat melakukan pembelajaran di kelas atau belajar secara berkelompok. Siswa juga jarang mengungkapkan pendapat atau bertanya kepada guru. Rendahnya minat belajar bisa terjadi adanya faktor psikologis seperti kecemasan atau rasa takut seperti kondisi fisik yang kurang mendukung, kurangnya motivasi dan kurangnya dukungan dari sekitar (Winkel, 2020).

Di SMA Adhyaksa 1 Jambi, kebijakan penggunaan gadget hanya memperbolehkan siswa menggunakan perangkat tersebut selama jam pelajaran dan atas instruksi langsung dari guru. Meskipun demikian, ada kecenderungan

bahwa siswa tidak selalu memanfaatkan gadget dengan tepat ketika sedang belajar. Mereka lebih suka bermain game daripada fokus pada materi pelajaran. Selama pembelajaran, siswa sering kali tergoda untuk menggunakan gadgetnya. Dalam interaksi dengan teman sebaya, masih terjadi percakapan yang mengganggu saat diskusi sedang berlangsung. Bahkan, ketika diberi tugas oleh guru, beberapa siswa menunda pengerjaannya dan baru mulai saat teman sekelasnya sudah selesai. Menurut Aisyah (2020) menyebutkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi waktu yang digunakan untuk kegiatan belajar yang produktif. Siswa yang lebih sering bermain game atau mengakses media sosial cenderung memiliki minat belajar yang rendah, karena gadget menjadi pengalih perhatian utama. Pengaruh negatif ini dapat mengurangi konsentrasi dan motivasi mereka dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan interaksi dengan teman sebaya memiliki dampak signifikan terhadap minat belajar siswa.

Siswa kelas XI SMA Adhyaksa 1 Kota Jambi merasa terpengaruhi oleh perilaku negatif teman sebaya dalam hal belajar, seperti mencontek atau meremehkan pelajaran. Selain itu siswa timbul rasa malas dan kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran karena dipengaruhi oleh teman sebaya pada lingkungan mereka. Teman sebaya dapat menjadi sumber motivasi ataupun hambatan bagi individu. Dalam beberapa kasus, teman yang memiliki minat belajar yang sama dapat menciptakan suasana kompetitif yang positif, meningkatkan semangat belajar bersama. Namun, jika individu lebih sering bergaul dengan teman-teman yang memiliki minat rendah terhadap pendidikan,

maka itu bisa mengurangi dorongan untuk berprestasi akademik dan mempengaruhi minat belajar secara keseluruhan Hadi (2021).

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti ingin menggali lebih dalam tentang Minat Belajar siswa yang diyakini dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik dari internal maupun eksternal. Faktor-faktor yang diduga memengaruhi Minat Belajar siswa tersebut termasuk penggunaan gadget dan lingkungan teman sebaya. Dengan dasar pemikiran tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Kelas XI DI SMA ADHYAKSA 1 Kota Jambi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, dapat didefinisikan berbagai macam masalah yaitu sebagai berikut :

1. Kurangnya minat belajar siswa ditunjukkan dengan pasifnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Kurang bijaknya siswa dalam menggunakan *gadget* dikarenakan lebih memilih digunakan dengan tujuan diluar pembelajaran.
3. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa tingginya faktor peran teman sebaya dalam mempengaruhi minat belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan analisis yang telah disampaikan, terdapat sejumlah faktor yang memengaruhi minat belajar. Karena kompleksitas faktor-faktor tersebut, penelitian difokuskan pada minat belajar dan pengaruh lingkungan teman sebaya. Pembatasan masalah ini bertujuan untuk menyempurnakan fokus penelitian,

mencegah penafsiran yang beragam, serta mengeksplorasi topik dengan lebih mendalam. Penelitian terkait minat belajar dan interaksi dengan teman sebaya dipilih karena signifikansinya yang besar, terutama di lingkungan Sekolah Menengah Atas (SMA) di mana interaksi antar teman sebaya memiliki dampak yang cukup besar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks yang telah diuraikan, perumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh pada penggunaan *gadget* terhadap minat belajar pada siswa kelas XI SMA Adhyaksa 1 Kota Jambi?
2. Apakah terdapat pengaruh pada teman sebaya terhadap minat belajar pada siswa kelas XI SMA Adhyaksa 1 Kota Jambi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar pada siswa kelas XI SMA Adhyaksa 1 Kota Jambi.
2. Untuk mengetahui pengaruh teman sebaya terhadap minat belajar pada siswa kelas XI SMA Adhyaksa 1 Kota Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan bahwa peneliti dapat memberikan berbagai manfaat, seperti :

- 1) Manfaat secara Teoretis

Secara teoretis, diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi yang berharga dalam pengembangan pengetahuan, memperluas literatur, dan referensi yang relevan untuk penelitian mendatang tentang dampak penggunaan gadget dan interaksi dengan teman sebaya terhadap minat belajar pada siswa kelas XI SMA Adhyaksa 1 Kota Jambi.

2) Manfaat Secara Praktis

- a) Bagi para mahasiswa, dengan meningkatnya pengetahuan mereka melalui penelitian ini.
- b) Untuk departemen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Jambi, riset ini bisa menjadi referensi penting dalam memahami dampak penggunaan gadget dan interaksi dengan teman sebaya terhadap minat belajar.
- c) Untuk penelitian mendatang, diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi berharga dan menjadi tambahan referensi yang berguna dalam melaksanakan penelitian selanjutnya.