BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, masyarakat dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi perkembangan zaman. Kegiatan utama dalam keseluruhan proses pendidikan adalah kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh berhasil atau tidaknya proses pembelajaran yang berlangsung. Proses belajar mengajar tidak hanya sekadar penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi juga harus melibatkan interaksi aktif antara guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Belajar merupakan proses yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui pengalaman belajar.

Keberhasilan proses pembelajaran tercermin dalam hasil belajar. Menurut Sudjana (2016: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, proses belajar menjadi hal yang sangat penting karena melalui belajar siswa dapat mengenal serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Namun, pencapaian hasil belajar yang optimal menghadapi tantangan besar seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, terutama penggunaan *gadget* di kalangan remaja.

Di satu sisi, *gadget* menawarkan akses tanpa batas terhadap sumber belajar digital. Menurut Iswidharmanjaya (2014: 7), *gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia. Saat ini penggunaan *gadget* telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa. Jika diperhatikan, sangat mudah untuk menjumpai siswa yang sedang menggunakan *gadget*. Kehadiran *gadget* memberikan berbagai manfaat bagi siswa, terutama dalam mendukung akses pembelajaran. Namun, di sisi lain, intensitas penggunaan *gadget* yang tidak

terkendali dapat menimbulkan dampak negatif bagi siswa. Banyak siswa terjebak dalam penggunaan *gadget* yang didominasi oleh aktivitas hiburan, seperti bermain *game online* dan media sosial, yang mengakibatkan terdistrasinya perhatian mereka dari kewajiban akademik.

Menurut Nizar dan Hajaroh (2019:174), intensitas penggunaan *gadget* merupakan tingkat keseringan (frekuensi) seseorang dalam menggunakan *gadget*. Sementara itu, Dewanti dkk. (2016) menyatakan bahwa intensitas penggunaan *gadget* mencakup tingkat frekuensi dan durasi seseorang dalam menggunakan perangkat teknologi, seperti *Smartphone*, tablet, atau laptop, dalam kehidupan sehari-hari. Intensitas penggunaan gadget perlu mendapat perhatian karena semakin tinggi frekuensi dan durasi penggunaannya, semakin besar pula waktu yang dihabiskan siswa untuk berinteraksi dengan perangkat tersebut. Apabila penggunaan gadget lebih banyak dimanfaatkan untuk aktivitas yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, seperti bermain *game*, mengakses media sosial, atau menonton video hiburan, maka waktu belajar siswa dapat berkurang. Kondisi tersebut berpotensi mengganggu konsentrasi, menurunkan kedisiplinan dalam belajar, memengaruhi motivasi belajar, serta menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal.

Fenomena tersebut diduga memengaruhi motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri siswa yang memengaruhi semangat dan ketekunan dalam belajar (Darmadi, 2017:267). Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif mengikuti pembelajaran, tekun mengerjakan tugas, dan berusaha memperoleh hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi, terutama untuk aktivitas hiburan dapat mengurangi minat dan semangat belajar sehingga motivasi belajar siswa menjadi menurun. Penurunan motivasi tersebut pada akhirnya diperkirakan berdampak terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa.

Berdasarkan survei pendahuluan di SMA Negeri 1 Kadugede, masih terdapat siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari data hasil perolehan Penilaian Sumatif Tengah Semester ganjil yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Adapun data empiris mengenai

hasil Penilaian Sumatif Tengah Semester khususnya mata pelajaran Ekonomi kelas X tahun ajaran 2025/2026 semester ganjil adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1
Data Hasil Penilaian Sumatif Tengah Semester Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 1 Kadugede Tahun Ajaran 2025/2026 Semester Ganjil

No	Kelas	Jumlah Siswa	Tidak Tuntas (≤ 75)	% Tidak Tuntas	Tuntas (≥ 75)	% Tuntas
1	X-A	42	15	35,71%	27	64,29%
2	X-B	42	17	40,48%	25	59,52%
3	X-C	42	21	50,00%	21	50,00%
4	X-D	42	16	38,10%	26	61,90%
5	X-E	42	20	47,62%	22	52,38%
6	X-F	42	21	50,00%	21	50,00%
7	X-G	42	17	40,48%	25	59,52%
8	X-H	40	18	45,00%	22	55,00%
9	X-I	42	18	42,86%	24	57,14%
10	X-J	42	16	38,10%	26	61,90%
11	X-K	42	18	42,86%	24	57,14%
Total		460	197	42,83%	263	57,17%

Sumber: Data Hasil Penilaian Sumatif Tengah Semester Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 1 Kadugede Tahun Ajaran 2025/2026 Semester Ganjil (diolah peneliti, 2026).

Berdasarkan data pada **Tabel 1.1**, dapat diketahui bahwa sebanyak 197 siswa (42,83%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Tingginya jumlah siswa yang belum mencapai KKM menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mencapai kompetensi yang diharapkan pada mata pelajaran Ekonomi. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya mengidentifikasi faktor-faktor yang diduga memengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang diduga memengaruhi hasil belajar tersebut adalah intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi. Intensitas penggunaan *gadget* yang berlebihan, khususnya untuk aktivitas hiburan, diduga tidak hanya mengurangi waktu dan konsentrasi belajar, tetapi juga dapat menurunkan motivasi belajar siswa sehingga berpotensi berdampak pada hasil belajar.

Berdasarkan uraian teori, fenomena yang terjadi di lapangan, serta data empiris yang menunjukkan masih rendahnya hasil belajar siswa, dapat diduga bahwa intensitas penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa,

baik secara langsung maupun secara tidak langsung melalui motivasi belajar. Dengan demikian, motivasi belajar dipandang berpotensi berperan sebagai variabel mediator yang menjembatani pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap hasil belajar. Penelitian mengenai hubungan ketiga variabel tersebut penting untuk dilakukan guna memperoleh bukti empiris mengenai peran motivasi belajar sebagai variabel mediator. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar dengan Motivasi Belajar sebagai Mediator pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Kadugede".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan sebagai +berikut :

1. Bagaimana gambaran hasil belajar, motivasi belajar, dan intensitas penggunaan *gadget* pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Kadugede?
2. Bagaimana pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Kadugede?
3. Bagaimana pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Kadugede?
4. Apakah motivasi belajar memediasi pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Kadugede?

1.3. Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini perlu adanya tujuan yang berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang akan diteliti, sehingga akan dapat bekerja secara terarah dalam mencari data sampai pemecahan masalahnya. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan hasil belajar, motivasi belajar, dan intensitas penggunaan *gadget* pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kadugede.
2. Untuk mendeskripsikan pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kadugede.
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kadugede.
4. Untuk mendeskripsikan motivasi belajar memediasi pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kadugede.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya teori tentang pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar dengan motivasi belajar sebagai mediator.

1.4.2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat:

a) Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu sebagai bahan referensi dan masukan dalam mengembangkan strategi pembelajaran Ekonomi yang inovatif di era digital. Melalui hasil penelitian ini, guru diharapkan dapat lebih bijak dalam mengarahkan intensitas penggunaan *gadget* siswa di kelas agar tidak menjadi distraksi, melainkan berfungsi sebagai instrumen untuk membangkitkan motivasi belajar yang menjadi kunci dalam mendorong peningkatan hasil belajar Ekonomi.

b) Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu memberikan kesadaran mengenai pentingnya regulasi diri dalam mengelola intensitas penggunaan *gadget* sehari-hari. Siswa diharapkan memahami bahwa penggunaan *gadget* yang terarah pada aktivitas akademik dapat menstimulasi motivasi belajar mereka, yang secara tidak langsung akan membantu mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

c) Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu sebagai sarana untuk mengaplikasikan ilmu metodologi penelitian, khususnya dalam menganalisis pengaruh antar variabel melalui model mediasi. Peneliti memperoleh pemahaman nyata mengenai peran motivasi belajar sebagai mediator yang menjembatani pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar Ekonomi siswa di SMA Negeri 1 Kadugede.

1.5. Keterbatasan Penelitian

Adapun hasil penelitian yang peneliti buat memiliki keterbatasan penelitian yaitu:

1. Fokus penelitian hanya pada variabel intensitas penggunaan *gadget* (X), hasil belajar (Y) dan motivasi belajar (M) siswa.
2. Data yang dianalisis untuk variabel intensitas penggunaan *gadget* (X) dan motivasi belajar (M) berasal dari angket yang diisi oleh siswa, sehingga akurasinya bergantung pada siswa dalam kejujuran mengisi angket. Dan untuk variabel hasil belajar (Y) yang bersumber dari dokumentasi data penilaian sumatif akhir semester ganjil mata pelajaran Ekonomi.
3. Responden hanya siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kadugede, sehingga kesimpulan diperoleh hanya mencerminkan keadaan sekolah itu saja dan tidak digeneralisasikan sebagai kesimpulan yang bersifat umum.