

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang sangat pesat dan sudah dirasakan banyak kalangan masyarakat, bukan hanya kalangan orang dewasa namun remaja sampai anak-anak telah merasakan bagaimana manfaat menggunakan teknologi. Salah satu teknologi yang sangat dekat dengan masyarakat saat ini adalah *smartphone*, dimana semua kalangan sangat dekat dengan pemanfaatan *smartphone*. Semakin hari keluaran *smartphone* terbaru juga menawarkan banyak fitur yang semakin canggih. Masyarakat selalu tergiur dalam perkembangan yang semakin baru dari berbagai tipe *smartphone*. *Smartphone* memiliki banyak manfaat yang tentunya tidak seperti *handphone* yang dulu hanya bisa digunakan untuk telephone dan sms saja. Banyak fitur maupun aplikasi tambahan yang dengan mudah didapatkan untuk menyalurkan hobi seperti bermain game, dan mendengarkan musik bahkan kita bisa memainkan musik hanya dengan *smartphone*. Kemudahan yang diberikan *smartphone* membuat *smartphone* dipilih banyak orang untuk ladang berbisnis maupun berbelanja kebutuhan rumah tangga hanya dengan *smartphone* yang relative mudah dibawah kemana-mana. Saat ini banyak kemudahan yang didapat sehingga pola hidup masyarakat yang saat ini ingin segala hal didapatkan dengan instan.

Beberapa orang tidak bisa terlepas oleh *smartphone* terutama para remaja yang berumur 15 tahun ke atas sering saya temui mereka lebih asik dengan *smartphone* mereka dari pada berbincang dengan temannya yang sedang berkumpul dalam tempat-tempat tertentu. Banyak hal yang berubah ketika seseorang lebih aktif dengan *smartphone* nya dari pada berbagai kegiatan sosial yang harusnya terjadi secara nyata. “yang jauh jadi dekat, yang dekat jadi jauh” kalimat itu sering saya utarakan kepada beberapa perkumpulan. Tidak hanya sekali dua kali namun menjadi tontonan yang aneh jika dalam warung kopi yang dulunya dijadikan tempat berbincang satu orang dengan yang lain saat ini jadi

ajang untuk berkumpulnya para remaja lalu mereka hanya menundukkan kepala karena sudah aktif dengan permainan maupun apapun yang menjadi aktifitas yang menurut mereka menyenangkan. Hal-hal yang seperti ini menjadi kekhawatiran tersendiri, karena mereka bisa saja berfikir komunikasi secara langsung tidak lagi berguna, sehingga merubah mereka memiliki pendapat manusia bukan lagi makhluk sosial.

Hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap salah satu peserta didik SMA Muhammadiyah 10 GKB Gresik pada bulan Agustus, peserta didik menyatakan bahwa:

“*Smartphone* yang dimilikinya digunakan untuk berkomunikasi lewat sosial media dengan sanak saudaranya yang jauh, untuk melihat video dalam instagram agar dapat mengikuti apa yang sedang hits saat ini. Jika ada WIFI maka lebih sering digunakan untuk bermain game yang membutuhkan kuota lebih, melihat video di youtube dan download beberapa aplikasi yang mereka rasa dibutuhkan. Tak jarang juga digunakan browsing tugas yang tidak bisa dikerjakan atau dalam buku mereka tidak ada, namun tak semua pelajaran mereka lakukan hal yang sama. Mereka biasa memanfaatkan mencari materi teori dan menjadi hal yang masih jarang atau bahkan asing untuk mencari informasi matapelajaran Matematika. Tidak jarang juga digunakan untuk mengerjakan soal pilihan ganda untuk tugas sekolah dan ujian sekolah lebih sering menggunakan *smartphone* dari pada mengerjakan lewat laptop karna lebih simpel membuka salah satu web lalu dimana saja bisa sambil mengerjakan.”

Dari hasil wawancara tersebut peneliti ingin peserta didik untuk bisa menggunakan *smartphone* untuk kegiatan positif sehingga peserta didik tak perlu berhenti menggunakan *smartphone* namun bagaimana menyadarkan mereka bahwa *smartphone* dapat dimanfaatkan lebih dari yang mereka biasanya lakukan. Dari hal ini guru juga akan melakukan hal yang kreatif agar dapat mengolah kelas menjadi mudah untuk dirubah yang biasanya tidak menggunakan media *smartphone* akan menjadi kelas yang menggunakan media *smartphone* . Ketakutan guru adalah jika peserta didik tidak bisa mematuhi peraturan yang diberikan guru dimana *smartphone* harus murni digunakan sebagai media pembelajaran bukan membuka aplikasi atau hal lain semacam membuka chat dari teman atau bahkan bermain dengan fitur-fitur lainnya. Guru harus bisa memberikan sedikit pembelajaran yang berbeda dengan menggunakan media yang serba bisa seperti *smartphone* ini.

Menurut Lembaga Riset Digital Marketer dalam situs https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media memperkirakan bahwa pengguna *smartphone* tahun 2018 akan mencapai lebih dari 100 juta user *smartphone* di Indonesia sehingga dapat dipastikan bahwa pengguna *smartphone* hampir 50% dari 100 juta adalah pelajar, karena pengguna internet pada tahun 2014 adalah 82 juta pengguna dan 40% dari 82 juta adalah pelajar. Dari mulai peserta didik SD, SMP, SMA hingga mahasiswa pasti telah merasakan kenikmatan dari penggunaan *smartphone* sehingga jika mereka dipaksa untuk melepaskan *smartphone* yang saat ini selalu mereka bawa kemanapun pasti akan sulit. Guru bisa saja merubah apa yang mereka biasa lakukan dengan *smartphone* dimana guru bisa menggunakan *smartphone* menjadi sesuatu yang berharga dimanapun mereka berada termasuk dalam lingkungan sekolah tidak sibuk hanya bermain game ataupun kirim pesan dengan teman lainnya. Namun ada beberapa waktu yang mereka bisa memanfaatkan hal-hal yang lebih bermanfaat termasuk belajar materi-materi yang akan dipelajari disekolah nantinya. Saat ini banyak fitur yang dapat dimanfaatkan seperti browser maupun microsoft untuk membuka beberapa data yang tersimpan dalam *smartphone* tersebut. Internet yang ada dalam *smartphone* bisa saja dimanfaatkan untuk mencari materi yang belum didapat disekolah maupun mencari jawaban dari pertanyaan yang tidak bisa dijawab saat mereka mengerjakan tugas rumah.

Menurut Heinich and Molenda media pembelajaran adalah penyalur informasi yang terdiri dari 6 unsur yang saling terikat satu sama lain. Keenam media tersebut adalah audio, visual, proyeksi gerak, teks, manusia, dan miniatur. Masing-masing memiliki fungsi yang secara umum untuk menciptakan suasana belajar yang efektif. Dari pengertian tersebut guru harus memberikan media yang efektif untuk digunakan peserta didik dimana media tersebut harusnya mudah untuk dibawa kemana-kemana dan masing-masing peserta didik dapat memilikinya sehingga media tersebut bisa dimanfaatkan bukan hanya pada satu materi, satu mata pelajaran, hanya untuk pembelajaran namun dapat merasa kekinian dan berkembang sesuai zamannya. *Smartphone* menjadi alat yang tepat jika dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena sesuai dengan

perkembangan zaman saat ini dan sangat relatif dekat dengan para peserta didik. Fitur yang terdapat dalam *smartphone* sekaligus tambahan aplikasinya dapat dijadikan berbagai pilihan apa yang akan digunakan sesuai kebutuhannya. Audio, visual, proyeksi gerak, teks dan lain-lain terdapat dalam *smartphone* tersebut.

Oleh karena itu fitur yang banyak harus bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran disekolah untuk mata pelajaran apapun termasuk matematika. Terkadang guru berfikir bahwa matematika ini berbeda dengan pelajaran teori saja seperti mata pelajaran IPS, IPA, maupun bahasa Indonesia, padahal matematika juga bisa menggunakan *smartphone*. Tidak jarang saya menemukan beberapa soal yang ada dalam buku matematika bisa didapatkan jawabannya di berbagai webside yang ada. Oleh karena itu penulis akan meneliti “Efektivitas Penggunaan *Smartphone* Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Peserta Didik Kelas 10 di SMA Muhammadiyah 10 GKB Gresik” penelitian ini dilakukan untuk apakah *smartphone* akan efektif digunakan sebagai media pembelajaran matematika sehingga guru bisa melakukan pembelajaran dengan semestinya dan peserta didik juga mendapat pemahaman yang lebih jika menggunakan *smartphone*, sehingga dimana saja *smartphone* bisa dimanfaatkan untuk belajar maupun hanya sekedar menyimpan data yang berisi materi dengan berbagai model dokumen. *Smartphone* yang relative mudah dibawah kemana saja akan menjadi poin tambahan dalam media ini. *Smartphone* dengan berbagai fitur juga tidak hanya fokus pada satu materi saja namun akan ada banyak materi yang bisa digunakan dengan media *smartphone* android ini.

1.2. RUMUSAN MASALAH

a. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah “apakah penggunaan fitur *smartphone* efektif dalam pembelajaran pada peserta didik?” dilihat dari teori Moore D Kenneth yang memiliki 6 indikator. Indikator tersebut adalah :

- 1) Tergabung dalam organisasi yang sesuai
- 2) Memiliki keterampilan
- 3) Mempunyai perencanaan dan persiapan mutu
- 4) Menciptakan lingkungan kelas yang nyaman
- 5) Mempunyai teknik instruksional dengan peserta didik

- 6) Meningkatkan kemampuan dalam bidangnya

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran matematika pada peserta didik. Keefektifan tersebut ditinjau dari Guru yang profesional yang memenuhi beberapa indikator maka pembelajaran itu akan dinyatakan efektif.

1.4. BATASAN MASALAH

Agar pembahasan lebih mengarah pada tujuan maka penulis memberikan batasan masalah, sebagai berikut :

- b. Penulis akan meneliti peserta didik pada kelas 10 MIA 2 di SMA Muhammadiyah 10 GKB Gresik pada semester ganjil tahun pelajaran 2018-2019
- c. Efektivitas dalam penelitian ini disebutkan dari teori Moore D. Kenneth dalam bukunya, pembelajaran yang efektif itu bergantung pada guru yang profesional dengan beberapa indikator profesional. Indikator tersebut adalah :
 - 7) Tergabung dalam organisasi yang sesuai
 - 8) Memiliki keterampilan
 - 9) Mempunyai perencanaan dan persiapan mutu
 - 10) Menciptakan lingkungan kelas yang nyaman
 - 11) Mempunyai teknik instruksional dengan peserta didik
 - 12) Meningkatkan kemampuan dalam bidangnya

1.5. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan melalui proses penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Bagi peneliti:
 - 1) Memberi wawasan mengenai efektivitas penggunaan *smartphone* android sebagai media pembelajaran
 - 2) Sebagai referensi peneliti selanjutnya

- b) Bagi sekolah:
- 1) Sebagai bahan pertimbangan dengan menggunakan media yang lain.
 - 2) Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi yang lain.
- c) Bagi peserta didik:
- 1) Peserta didik memiliki pengetahuan tentang kelebihan dari *smartphone* nya sehingga *smartphone* bisa dimanfaatkan untuk mendapat pengetahuan yang lebih dan dimana saja.
 - 2) Untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam pembelajaran matematika sehingga matematika menjadi pelajaran yang menarik dan tidak membosankan.
- d) Bagi guru:
- 1) Sebagai bahan pengetahuan yang lebih dari pemanfaatan *smartphone* dalam pembelajaran.
 - 2) Menambah media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru.

1.6. DEFINISI OPERASIONAL

Definisi dari variabel penelitian ini adalah:

- **Media *Smartphone***

Media *Smartphone* adalah media yang dipergunakan untuk mencari materi yang diinginkan di internet dan membuat ringkasan yang berbentuk *file* yang dimasukkan ke telepon genggam *peserta didik* masing-masing.

- **Efektivitas pembelajaran**

Efektivitas penggunaan media *smartphone* diukur berdasarkan beberapa indikator yang mengarah pada guru yang profesional.