

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Teknologi digital yang semakin berkembang dari waktu ke waktu memberi dampak yang besar dalam sebagian besar ruang lingkup kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Pembelajaran di era yang lebih dikenal dengan sebutan 4.0 ini mengharuskan pendidik untuk melakukan pendekatan terhadap perkembangan dari ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>1</sup> Pemerintah dan masyarakat memberi fokus utama terhadap kemajuan teknologi modern dalam bidang pendidikan, karena sangat terlihat peranan dan fungsi teknologi dalam meningkatkan mutu pendidikan. Teknologi berperan dalam membantu mencapai tujuan pendidikan sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.<sup>2</sup>

Sistem pendidikan yang tradisional yang monoton seringkali dianggap kurang menarik dan tidak relevan lagi dengan kebutuhan siswa di era digital ini. Untuk itu diperlukan pendekatan lebih menarik untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dengan menggunakan teknologi pembelajaran seperti *gadget*.

---

<sup>1</sup> Prasetyani, Kusumaningrum dkk. "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Dalam Penerapan Karakter Profil Pelajar Pancasila Pada Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 7 No. 2 (2024): 22.

<sup>2</sup> Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013). 139.

*Gadget* adalah produk inovasi canggih yang diciptakan untuk mempermudah dalam berkomunikasi. *Gadget* merupakan alat elektronik portable yang dirancang untuk memiliki fungsi tertentu, diantaranya adalah *handphone, iphone, notebook, tablet* dan sejenisnya.<sup>3</sup> Siswa pada masa ini lebih terbiasa menggunakan *gadget* untuk berbagai keperluan. Agar tidak terjadi potensi penggunaan *gadget* untuk tujuan non edukatif karena saat ini siswa lebih cenderung membawa *gadget* ke sekolah, *gadget* dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran. *Gadget* mempunyai berbagai fitur yang bisa dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran, seperti mengakses internet dan berbagai aplikasi guna menemukan informasi penting yang sehubungan dengan pembelajaran, bahkan siswa dapat menggunakan *gadget* untuk membantu menyelesaikan setiap tugas. Kemudahan dalam mengakses informasi sehubungan dengan pembelajaran membuat *gadget* menjadi alat yang potensial dalam meningkatkan keaktifan ketika ketika dalam proses belajar mengajar.

Menurut Sudjana indikator keaktifan yang dapat diamati yaitu ketika siswa dalam proses pembelajaran melakukan tugas belajarnya dengan terlibat langsung dalam memecahkan masalah pada saat pembelajaran berlangsung, berani bertanya kepada guru dan teman saat tidak mengerti atau menemukan kesulitan dalam pembelajaran, berusaha mengetahui dan insiatif untuk

---

<sup>3</sup> Dewi Asriani Ridzal dkk, "Edukasi Pemanfaatan Gadget Sebagai Media Dan Sumber Pembelajaran", *Journal of Character Education Society*, Vol. 5 No. 3 (2022): 242.

mencari informasi yang dibutuhkan untuk memecahkan persoalan yang dihadapi dalam pembelajaran, melakukan diskusi kelompok secara aktif sesuai arahan dari guru, mampu mengevaluasi kemampuannya dan hasil yang diperolehnya dalam memecahkan persoalan yang dihadapinya.<sup>4</sup> Dalam pembelajaran keaktifan siswa merupakan hal yang sangat penting. Saat peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar mengajar mereka menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran sehingga mereka dapat meningkatkan pemahaman mereka.

Setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara yang ditemukan bahwa siswa di SMK 1 Tana Toraja membawa *gadget* ke sekolah digunakan untuk keperluan non-edukatif seperti bermain game atau mengakses media sosial ketika berada di sekolah dan dalam mengikuti pembelajaran ada sebagian siswa yang cenderung pasif terlihat pada sedikitnya siswa yang bertanya, memberikan pendapat, terlibat aktif memecahkan masalah dalam diskusi kelompok . Oleh karena itu peneliti bertujuan untuk mengkaji bagaimana pemanfaatan teknologi dengan menggunakan gadget dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dapat meningkatkan keaktifan dan membuat siswa semakin kreatif terhadap pemberdayaan teknologi.

---

<sup>4</sup> Apri Dwi Prasetyo, "Peningkatan keaktifan belajar melalui Model *Discovery Learning* di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 5 No.4 (2021): 30.

**B. Rumusan Masalah**

Mengacu pada pemaparan latar belakang masalah, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan *gadget* dalam pembelajaran PAK untuk meningkatkan keaktifan siswa SMK 1 Tana Toraja?

**C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis pemanfaatan *gadget* dalam pembelajaran PAK untuk mendukung peningkatan keaktifan siswa SMKN 1 Tana Toraja.

**D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat, baik manfaat secara teoritis dan praktis.

**1. Manfaat teoritis**

Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan dalam peningkatan keaktifan siswa dengan pemanfaatan *gadget* dalam pembelajaran.

## 2. Manfaat praktis

- a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini berharap dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan pemanfaatan gadget dalam pembelajaran.
- b. Bagi siswa, hasil penelitian ini peneliti berharap dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMK 1 Tana Toraja.

## E. Sistematika Penulisan

Penulisan ini disusun berdasarkan metode penelitian yang sudah direncanakan sebelumnya yaitu :

Bab I Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan

Bab II Kajian Pustaka berisi kumpulan kajian teori ,kerangka berpikir, penelitian terdahulu dan hipotesis tindakan.

BAB III terdiri dari metode penelitian yang meliputi setting penelitian, rencana tindakan penelitian, sumber data, instrumen penelitian, indikator capaian, teknik pengumpulan data, dan teknis analisis data.