

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang dengan sedemikian pesatnya. Hal ini tentu membawa begitu banyak perubahan dalam kehidupan bermasyarakat dan tentunya juga di dalam kehidupan pendidikan.

Perkembangan media informasi khususnya televisi, membuat dunia semakin hari semakin dekat saja. Meskipun arus informasi yang mengalir tersebut akan mempunyai dampak, baik positif maupun negatif. Namun hal ini tidaklah dapat dielakkan karena perubahan zaman yang sangat dinamis saat ini. Pada tahun 1961 Pemerintah memutuskan untuk memasukkan proyek media masa televisi ke dalam proyek Asian Games, tentu saja proyek media massa ini sebelumnya telah dilakukan penelitian yang mendalam tentang kemanfaatannya.

Berdasarkan Surat Keputusan Menteri Penerangan No: 20/E/M/1961, dibentuklah Panitia Persiapan Pembangunan Televisi di Indonesia, kemudian Berdasarkan Surat Keputusan Presiden No. 215/1963, dibentuklah Yayasan Televisi Republik Indonesia, yang berlaku sejak tanggal 20 Oktober 1963.

Dengan kondisi yang terbatas lahirlah televisi siaran di bumi pertiwi Indonesia, pada tanggal 24 Agustus 1962. Meskipun saat awalnya hanya mempunyai jangkauan siaran terbatas serta jumlah pesawat penerima terbatas pula.

Meskipun lambat tetapi pasti, perkembangan terus berjalan, hampir semua daerah tingkat I telah memiliki stasiun TVRI dan bahkan ada beberapa stasiun produksi keliling. Pemerintah Indonesia di samping mengembangkan secara kuantitatif jumlah stasiun penyiarannya, tidak dilupakan juga mengembangkan jaringan siarannya dan sampai saat ini telah dibangun lebih dari 300 stasiun pemancar dan penghubung, ini dimaksudkan agar siaran televisi mampu menjangkau ke seluruh wilayah Nusantara.

Pada tahun 1969, TVRI memasuki era satelit komunikasi internasional, dengan menggunakan stasiun bumi di Jatiluhur, hal ini menunjukkan bukan saja televisi berjalan terus sesuai dengan perkembangan teknologi, tetapi Indonesia telah mampu memberikan pelayanan di bidang telekomunikasi, melalui hubungan telepon, telegram, faksimil, pengiriman data dan peyaluran siaran radio maupun televisi, sehingga peristiwa di belahan bumi manapun dapat diikuti dengan baik.

Kalau Indonesia dengan perhitungan cermat memandang televisi sebagai media massa sangat efektif untuk penyebaran informasi serta menggelorakan semangat pembangunan di segala bidang, maka pada tahun 1962 memasuki era baru dalam media massa elektronik, yang terhitung masih baru saat itu dan terobosan ini mendahului beberapa negara lain, seperti Afrika Selatan, Israel, Tanzania, dan Sri Lanka, yang baru memasuki era pertelevisian pada tahun 1970. Demikian pula setelah melalui perdebatan serta pendekatan yang cukup panjang, Indonesia memasuki era baru lagi ke televisi berwarna, mendahului negara yang lebih maju seperti Korea Selatan, yang baru pada tahun 1980, setelah negara itu berhasil memproduksi televisi berwarna sendiri.

Perkembangan berjalan terus yang akhirnya pada tahun 1976, Indonesia memasuki era Sistem Komunikasi Satelit Domestik (SKSD) Palapa, dengan tujuan sebagai jalan pintas yang memungkinkan dalam waktu yang singkat, seluruh wilayah Indonesia sudah terjangkau oleh siaran televisi, maupun sistem komunikasi sekaligus. Palapa memungkinkan seluruh daerah terjangkau, hanya dengan membangun stasiun bumi kecil (SBK) di daerah yang ingin dihubungkan secara langsung.

Perkembangan pertelevisian di Indonesia semakin marak, kalau semula TVRI merupakan pilihan satu-satunya bagi khalayak penonton, seiring perkembangan teknologi komunikasi, pemilik modal melirik untuk memanfaatkan media massa sebagai lahan baru usaha bisnis mereka. Dalam perkembangannya TVRI menjadi alat strategis pemerintah dalam banyak kegiatan, mulai dari kegiatan sosial hingga kegiatan-kegiatan politik.

Morisan (2008;13) menyatakan “tonggak kedua dunia pertelevisian adalah pada tahun 1987, yaitu ketika diterbitkan keputusan Menteri Penerangan RI Nomor:190/A/Kep/Menpen /1987 tentang siaran saluran terbatas, yang membuka peluang bagi televisi swasta untuk beroperasi. Seiring dengan keluarnya Keputusan Menteri tersebut, pada tanggal 24 Agustus 1989 televisi swasta RCTI resmi mengudara, dan tahun-tahun berikutnya bermunculan stasiun-stasiun televisi swasta baru.berturut-turut yaitu SCTV(24/8/1990), Anteve (7/3/1993), Indosiar(11/1/1995), Metro TV(25/11/2000), Trans TV(25/11/2001). Selain itu muncul pula Global TV.

Manusia yang hidup di zaman sekarang ini berada pada masa yang serba canggih, banyak informasi dari belahan dunia manapun bisa di akses dengan mudah hanya dengan alat atau barang elektronik yang mempunyai fungsi khusus atau disebut *gadget*. “Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus.” (Osland,2013). “istilah gadget sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya” (Rayner, 1956) Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Defenisi *gadget* yang terdapat di Wikipedia “*Gadget* (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru”.

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *handphone*, *game console*, dan lainnya”. Sangat menguntungkan memang bisa melakukan aktivitas seperti *browsing-browsing* atau berselancar di dunia maya hanya dengan sebuah perangkat canggih yang bisa dengan mudah kita operasikan. Perangkat *gadget* ini pun juga sudah menjamur di lingkungan kita bahkan pengguna usia anak-anak pun sudah bisa mengaksesnya.

Dalam kehidupan sehari-hari tentunya kita melihat bermacam-macam jenis *gadget* yang hampir digunakan oleh semua kaum remaja. *Gadget* sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan, dan bisnis. Namun disisi lain terjadi juga hal yang berlawanan disebabkan oleh faktor keteledoran pemakaiannya atau kurang tepatan dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya. Sehingga bukannya membawa keuntungan tetapi malah condong membawa dampak yang buruk bagi kalangan pelajar yang memiliki alat canggih ini. Sehingga harus pandai dalam menggunakan alat canggih ini.

Remaja pada zaman modern tentunya tidak ingin disebut sebagai orang yang *gaptek*, yang terlihat biasanya remaja kini tidak membawa *gadget* kemanapun mereka pergi. Karena menurut mereka, *gadget* bisa dibilang sudah menjadi gaya hidup mereka sehari-hari, statement yang biasanya mereka bilang “tidak bisa hidup dan terlepas dari *gadget*, rasanya berat kalau tidak ada *gadget* yang di genggam”.

Berdasarkan pengamatan peneliti bahwa mahasiswa Universitas Negeri Medan telah banyak menggunakan *gadget* untuk mendapatkan akses dalam mengerjakan tugas-tugas kuliah, juga membuat tulisan, dan mengakses hal-hal di luar pendidikan. Disamping penggunaannya yang mudah dan praktis, *gadget* juga dapat dapat membawa dampak yang negatif apabila penggunaannya menyimpang. Apalagi *Gadget* saat ini telah banyak digunakan oleh mahasiswa, sehingga apabila penggunaannya bersifat negatif maka akan terjadi penyimpangan pada sikap maupun perilaku mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa.

Dalam pelaksanaan perkuliahan sering sekali keluhan yang terdengar dari seorang dosen bahwa mahasiswa mereka didik kurang memiliki interaksi dalam proses belajar mengajar. Mahasiswa sering bersifat pasif/diam atau kurangnya semangat belajar. Kurang aktif inilah yang mengakibatkan hasil/prestasi belajar mahasiswa sangat rendah.

Namun melihat keadaan yang ada pada saat ini masih banyak para mahasiswa yang belum mengoptimalkan kemampuan yang dimilikinya. Hal ini terlihat dari kurangnya menonton televisi dan penggunaan *gadget* untuk menunjang prestasi. Masih banyak mahasiswa menggunakan *gadget* hanya untuk *BBM, facebook, game*, dan lain-lain. Seharusnya mahasiswa dapat memanfaatkan *gadget* dan menonton televisi dalam dirinya untuk memperoleh hasil belajar yang baik sehingga meningkatkan prestasi dalam menyelesaikan studinya.

Berdasarkan hal-hal yang diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **"Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan Televisi dan Penggunaan *Gadget* terhadap Prestasi Mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Niaga Universitas Negeri Medan"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi indentifikasi masalah adalah:

1. Bagaimana penggunaan *gadget* dalam memenuhi kebutuhan para mahasiswa?
2. Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* sebagai fasilitas belajar terhadap prestasi mahasiswa?

3. Bagaimana pengaruh menonton tayangan televisi terhadap prestasi mahasiswa ?
4. Bagaimana pengaruh menonton tayangan televisi dan penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar mahasiswa ?

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian memfokuskan, terbatasnya biaya dan waktu, maka masalah perlu dibatasi. Dari kemungkinan beberapa berbagai variabel yang secara teoritis berhubungan dengan prestasi mahasiswa, penelitian ini dibatasi hanya pada hal-hal sebagai berikut:

1. Masalah yang diteliti dalam penelitian ini hanyalah tentang intensitas menonton tayangan televisi dan penggunaan *gadget*.
2. Penelitian ini dilakukan pada tiga kelas Program Studi Tata Niaga yang berbeda yakni kelas A reguler, kelas B reguler dan kelas C ekstensi.
3. Prestasi belajar yang diteliti adalah prestasi belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Niaga stambuk 2014 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan T.A 2015/2016.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah menonton tayangan televisi berpengaruh terhadap prestasi mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Niaga Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan?

2. Apakah penggunaan *gadget* berpengaruh terhadap prestasi mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Niaga Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan?
3. Apakah menonton tayangan televisi dan penggunaan *gadget* secara bersama-sama berpengaruh terhadap prestasi mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Niaga Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh menonton tayangan televisi sebagai salah satu sub-sistem didalam institusi pendidikan terhadap prestasi mahasiswa sebagai kelompok sosial di Fakultas Ekonomi Prodi Pendidikan Tata Niaga di Universitas Negeri Medan.
2. Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap prestasi mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Niaga.
3. Untuk mengetahui pengaruh dari menonton tayangan televisi dan penggunaan *gadget* terhadap prestasi mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Niaga.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka yang menjadi manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pikiran dan informasi untuk meningkatkan mutu pendidikan secara bersama-sama khususnya di Fakultas Ekonomi Prodi Tata Niaga di Universitas Negeri Medan.
2. Hasil penelitian ini dapat juga sebagai bahan masukan bagi peneliti lain dan mahasiswa untuk dapat meningkatkan prestasi mahasiswa
3. Hasil penelitian ini dapat untuk menambah pengalaman dan kemampuan peneliti dalam sebuah karya ilmiah dalam bentuk skripsi.

THE
Character Building
UNIVERSITY