

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Intensitas dalam kehidupan sehari-hari menggambarkan tingkat atau ukuran. Selanjutnya, dalam kamus bahasa Inggris intensitas diistilahkan dengan intensity, diartikan dengan kehebatan (hebat, kuat) (Echols & Shadily, 1987). Fishbein dan Ajzen (1975) mengartikan intensitas adalah besarnya usaha individu dalam melakukan sesuatu, selanjutnya, Azwar (1998) mengartikan intensitas sebagai kekuatan atau kedalaman sikap terhadap sesuatu. Sementara Dahrendorf (dalam Zamroni, 1992) mengartikan intensitas sebagai sebuah istilah yang terkait dengan “pengeluaran energi”, atau banyaknya kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam waktu tertentu.

Intensitas menonton televisi adalah tingkat keseringan (frekuensi), kualitas kedalaman menonton atau durasi dan daya konsentrasi dalam menonton televisi (Hazim, 2005 : 191), variabel ini diukur dengan frekuensi, durasi, dan perhatian. Tingkat pengawasan orang tua adalah usaha yang dilakukan oleh orang tua yang bertanggung jawab atas anak-anak, untuk memperhatikan, mengamati dengan baik segala aktivitas anaknya dalam fungsinya sebagai guru dalam rangka mengembangkan aspek jasmaniah dan rohaniyah anaknya, sehingga anak memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan dirinya, keluarga dan lingkungannya dalam rangka membentuk kepribadian anak. Tingkat pengawasan orang tua diukur dengan aturan yang ditetapkan, pengawasan orang tua, dan menemani.

Menurut kamus komunikasi, televisi adalah media komunikasi jarak jauh dengan perangkat gambar dan perangkat suara baik melalui kabel maupun tanpa kabel (Effendi, dalam Partasari, 1996). Chen (1996) menyatakan bahwa televisi adalah serangkaian gambar yang berkesan bergerak dan hidup yang diproyeksikan dalam layar yang secara visual dapat dilihat oleh para penontonnya.

Televisi merupakan media yang paling banyak ditonton oleh anak-anak dan remaja. Seseorang yang menonton televisi dalam kurun waktu yang lama dan seringkali menonton akan menimbulkan minat belajar seseorang yang menurun karena telah di pengaruhi acara-acara yang menarik dan menghiburkan. Akan tetapi kalau acara-acara yang mendidik akan memotivasi anak.

Menurut Schramm (dalam Biagi, 1990) anak dan remaja lebih banyak memperhatikan televisi daripada media lain. Mereka adalah pemirsa televisi yang sangat loyal (Rice, 1984). Intensitas menonton televisi anak dan remaja erat kaitannya dengan perkembangan jiwanya yang ditandai dengan rasa ingin tahu, rangsang untuk melakukan eksplorasi, dan berusaha memahami dunia sekitarnya (Janowitz & Hirsch, 1981). Penyebab lain, adalah karakteristik televisi sebagai media yang sifatnya *audio-visual* dalam penerimaan pesan-pesannya tidak menuntut pemirsanya memiliki kemampuan tertentu seperti media cetak yang menuntut kemampuan membaca.

Berangkat dari hal tersebut, televisi memberikan pengaruh negatif yang besar bagi anak-anak karena mereka terlalu lama menonton acara televisi yang menyita waktu belajar sehingga lupaakan tugasnya untuk belajar. Sebagian anak, kehadiran televisi ini selain bisa dijadikan sebagai alat bermain, juga sebagai salah

satu teman ketika anak merasa kesepian atau tidak punya kegiatan. Ada beberapa alasan kenapa anak menonton televisi yaitu, untuk mengisi waktu, melupakan kesulitan, memperlajarii sesuatu, memberikan rangsangan, bersantai, mencari persahabatan dan sekedar kebiasaan. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa televisi bagi anak merupakan kegiatan dalam rangka pencarian kepada sesuatu yang menyenangkan bagi dirinya.

Menurut penelitian Starkey dan Swinford (1974), “semakin sedikit seorang anak melewatkan waktu luangnya untuk menonton televisi, semakin tinggi tingkat kemampuan membaca si anak”. Sementara “semakin sedikit jam menonton televisi seorang anak, semakin berprestasi ia dalam melakukan tugas-tugasnya” (Scoot, 1956). Beberapa penelitain menunjukkan bahwa televisi merupakan salah satu faktor yang berpengaruh kuat dalam masyarakat. Rushton (dalam Tucher, 1987) menyatakan bahwa televisi dapat menjadi sebuah pendorong sekaligus guru bagi norma-norma perilaku anti-sosial, dan hal ini akan menjadi masalah sosial ketika kita menyadari betapa banyak karakter di televisi yang melakukan perilaku anti-sosial.

Siswa memiliki berbagai kegiatan yang dapat dilakukan di rumah seperti menonton televisi. Menurut Dawson, Prewitt (Dawson, 1997: 193) mengatakan bahwa “*most children whatch television from fourteen to forty-nine hour a week*”. Menurutnya, sebagian besar anak-anak menonton televisi dari 14 hingga 49 jam seminggu. Dalam sehari siswa menghabiskan sekitar 2 hingga 7 jam untuk menonton televisi. Anak-anak atau remaja lebih banyak menghabiskan waktu menonton televivi daripada bermain (Singer, dalam Tucher, 1987).

Waktu yang dimiliki siswa diluar menonton televisi, mereka gunakan untuk melakukan berbagai kegiatan seperti menggunakan *gadget* untuk komunikasi, mengakses internet seperti jejaringan sosial yang cukup menyita waktu. Beberapa penelitian membuktikan bahwa perkembangan dan perilaku manusia banyak dipengaruhi oleh televisi. Salah satu diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Tucher (1987) melaporkan bahwa remaja yang menonton televisi pada tingkat rendah ternyata lebih sehat secara fisik, emosi lebih stabil, imajinatif, santai, aktif secara fisik, dapat mengontrol diri, cerdas, bermoral, berpendidikan, religius, dan lebih percaya diri daripada remaja yang sering menonton televisi, dan mereka juga tidak banyak mempunyai masalah psikologis.

Beragam tayangan televisi yang muncul dikarenakan keberadaan jaringan televisi kabel menjadi pemicu ketertarikan masyarakat khususnya siswa. Seperti yang diuraikan Baran (2012: 324) televisi kabel memperluas jangkauan penyiarnya guna meningkatkan jumlah penonton. Hal ini menjadikan semakin beragamnya jenis-jenis tayangan televisi seperti infotainment, sinetron, reality show yang menarik masyarakat dan siswa khususnya menghabiskan waktu untuk menonton televisi (Badjuri, 2010: 13).

Tayangan televisi yang seharusnya menjadi sarana belajar bagi masyarakat, namun pada kenyataannya yang terjadi sebaliknya. Tayangan televisi justru memiliki dampak yang buruk bagi perilaku masyarakat. Misalnya pada tayangan sinetron dan FTV yang masih menjadi program paling digemari masyarakat, banyak menampilkan adegan memukul, menampar, menggunakan kata-kata kasar untuk menghina dan memaki. Seperti dilansir pemberitaan sebuah

situs online, KPI telah melayangkan surat teguran terkait adegan kekerasan, kepada beberapa program sinetron dan FTV yang sedang tayang saat ini. Oleh karena itu perlu adanya pengawasan dari orang tua yang dianggap lebih memahami dan dapat membimbing ketika anak-anak sedang menonton televisi. Orang tua dapat menjadi peredam di tengah gempuran tayangan yang kurang mendidik. Sehingga perlu mengawasi tayangan yang menjadi tontonan anak-anak mereka dan memberikan pengarahan mengenai setiap tayangan yang ditonton anak. Memberikan contoh dampak baik dan buruknya dalam kehidupan dalam setiap tayangan televisi, sehingga anak tidak semata-mata menerima bahwa informasi yang mereka dapat dari televisi adalah suatu kebenaran.

Tanpa adanya pengawasan dari orang tua ketika anak-anak sedang menonton televisi akan berakibat pada pemahaman anak-anak bahwa setiap yang terjadi di televisi dapat dilakukan dan sudah lazim terjadi di kehidupan nyata, termasuk kekerasan yang banyak ditampilkan melalui acara-acara televisi saat ini. Sehingga akan mempengaruhi perkembangan anak di masa pertumbuhan mereka.

Perkembangan teknologi dan informasi ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Salah satu teknologi yang banyak digemari saat ini yaitu gadget (smartphone). Gadget (smartphone) adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia Hal ini diungkap oleh penelitian yang dilakukan oleh Strategy Analytics. Terbukti, pengguna ponsel pintar (gadget) hingga akhir tahun 2014 lalu telah mencapai dua miliar orang. Dengan capaian itu, setidaknya satu dari tiga orang di dunia telah menjadi

pengguna smartphone. Pengguna ponsel pintar dunia tumbuh 37% dari tahun 2013 menjadi 2,1 miliar orang di tahun 2014. Dapat diprediksi pengguna ponsel pintar global akan tumbuh 22% pada tahun 2015. Artinya, 35% dari 7,2 miliar populasi dunia di tahun 2015 akan menggunakan ponsel pintar (Salam, 2015:19). Berdasarkan data dari emarketer, pada tahun 2018 Indonesia akan memiliki lebih dari 100 juta pengguna gadget (smartphone) aktif. Hal tersebut membuat Indonesia akan berada di peringkat 4 dunia sebagai negara dengan pengguna gadget (smartphone) terbanyak (Wahyudi, 2015: 34).

Sebuah studi di Inggris tentang penggunaan alat-alat elektronik saat ini mempublikasikan, sekitar 22 juta orang atau sekitar 45 persen mengakui mereka menggunakan ponsel untuk menelepon, mengirim SMS, menggunakan sosial media dan email lebih sering dari pada harus pergi ke ruang sebelah untuk mengobrol dengan anggota keluarga lainnya. Seperlima atau sekitar 22 persen dari survei itu lebih memilih untuk berbicara lewat telepon atau sosial media seperti Facebook dan Twitter berdasarkan (Darmansyah, 2013:11).

Orang yang memiliki *smartphone* akan lebih rajin untuk mencari informasi. Pengguna smartphone dapat mengetahui informasi dari belahan dunia manapun. Dengan adanya smartphone, pengguna tidak perlu repot untuk melihat peta, karena smartphone dapat digunakan sebagai alat navigator dll. Berdasarkan hasil *survey*, para pengguna *smartphone* rata-rata menggunakan perangkatnya lebih dari dua jam per hari. Selama waktu tersebut, mereka cenderung menggunakan perangkatnya sehari-hari untuk internet (24 menit 49 detik), sosial

media (17 menit 29 detik), musik (15 menit 38 detik) dan bermain games (14 menit 26 detik) (Setiamanah, 2013:7).

Fenomena penggunaan smartphone ini diungkapkan oleh salah satu guru SMA di Yogyakarta, yang menjelaskan bahwa 70% dari pelajar SMA se Yogyakarta telah menggunakan dan memakai handphone ber-smartphone. Beliau mengatakan tingginya angka pelajar menggunakan handphone ini sangat miris, karena pelajar dan remaja menggunakannya tidak kenal waktu, di sekolah saja sudah ada beberapa pelajar yang selalu menggunakan handphone pada saat jam mata pelajaran berlangsung. (Angga, 2014).

Kecanduan dalam menggunakan smartphone menjadikan para pengguna smartphone menarik diri dari dunianya, hal semacam ini dinamakan istilah *nomophobia*, yakni semacam gangguan yang terjadi ketika penggunaannya khawatir saat ia tidak memegang smartphone-nya (Jek, 2015). Kini semakin banyak orang yang menghabiskan waktunya sendirian dengan gadget, internet dan e-mail membuat orang asyik dengan kehidupannya sendiri (Badjuri, 2010). Para peserta didik cenderung menggunakan smartphone karena banyak alasan, seperti hanya ingin mengikuti trend untuk menjadi lebih aktif di media sosial (Fazrian, 2014). Perilaku seperti ini, lama kelamaan akan membentuk suatu pola ketergantungan terhadap suatu benda.

Penggunaan gadget (smartphone) yang terlalu berlebihan dan tidak sewajarnya akan menimbulkan pengaruh terhadap kepribadian dan karakter peserta didik di banyak sekolah. Kepribadian peserta didik seharusnya menjadi perhatian khusus dalam menanamkan karakter kepada mereka. Karena antara

kepribadian dan karakter tersebut akan sangat berpengaruh terhadap tumbuh-kembang peserta didik. Baik perkembangan dalam aspek kognitif, afektif maupun psimokotoriknya. Id, ego dan superego merupakan sistem yang membentuk kepribadian dengan berisikan nilai-nilai dan aturan yang sifatnya evaluatif atau dianggap sebagai aspek filtering. Jadi pengaruh penggunaan gadget (smartphone) yang berlebihan perlahan bisa membentuk suatu pola kebiasaan yang individualistik dan oportunistik. Ketika kepribadian peserta didik banyak dipengaruhi oleh sumber informasi yang memiliki nilai negatif, maka perkembangan mindset peserta didik kemungkinan besar juga akan mengarah kepada nilai yang negatif, begitu juga sebaliknya. Pola pikir manusia pada dasarnya dipengaruhi oleh karakternya. Selanjutnya pola pikir manusia akan bermetamorfosa menjadi tindakan, lalu dengan adanya tindakan akan menjadi sebuah kebiasaan, dengan kebiasaan inilah kepribadian akan terbentuk.

Prestasi merupakan sesuatu yang didambakan oleh semua orang dalam menjalani suatu aktifitas, tidak terkecuali di dunia pendidikan. Keadaan ini menjadikan para pengelola dan pembina pendidikan selalu memperhatikan masalah prestasi belajar anak didiknya di lembaga pendidikan yang dikelolanya, sebagai wujud perhatiannya para pengelola dan pembina pendidikan melakukan berbagai upaya untuk mendapatkan prestasi yang maksimal bagi para anak didiknya.

Suryabrata (2010), memberikan pengertian prestasi belajar yaitu hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam rapor. Dengan demikian prestasi belajar menggambarkan keberhasilan siswa dalam

proses belajar mengajar dan dapat memberikan gambaran kepada kita bahwa dalam proses belajar mengajar terdapat siswa yang berprestasi tinggi, berprestasi sedang dan terdapat siswa yang berprestasi rendah. Prestasi belajar yang diperoleh siswa kadang tidak sesuai dengan apayang diharapkan, masih banyak anak didik di kelas XI yang memperoleh prestasi di bawah rata-rata nilai rapor.

Tabel 1.1
Rata-rata nilai rapor siswa kelas XI PM SMK Negeri 6 Medan

Kriteria	Skor Nilai	Jumlah
Sangat Rendah	< 69	32
Sedang	< 79	28
Sangat Tinggi	> 80	0
Total		60

Sumber : DKN T.A 2018/2019

Berdasarkan pengamatan penulis, mengenai hasil belajar keseluruhan siswa-siswa kelas XI Pemasaran SMK Negeri 6 Medan di peroleh masih banyak hasil rata-rata nilai belajar yang mencapai standar KKM. Berdasarkan data diatas, adapun yang menyebabkan prestasi belajar siswa rendah disebabkan oleh kebiasaan menghabiskan waktu untuk menonton televisi dan pemanfaatan *gadget* yang tidak untuk menunjang prestasi belajar.

Berdasarkan hal-hal yang diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Intesitas Menonton Tayangan Televisi dan Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI PM SMK Negeri 6 Medan**”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Tingginya intensitas menonton tayangan televisi yang berpengaruh pada prestasi belajar siswa.
2. Tingginya penggunaan gadget dalam memenuhi kebutuhan siswa yang berpengaruh pada prestasi belajar siswa.
3. Rendahnya prestasi belajar siswa Kelas XI PM SMK Negeri 6 Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian memfokuskan terbatasnya biaya dan waktu, maka masalah perlu dibatasi. Dari kemungkinan beberapa variabel yang secara teoritis berhubungan dengan prestasi belajar siswa, 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 sekolah SMK Negeri 6 Medan, pada dua kelas XI yaitu XI PM 1 dan XI PM 2
3. Prestasi belajar siswa yang diteliti adalah prestasi belajar siswa kelas XI PM SMK Negeri 6 Medan T.A 2018/2019.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Apakah menonton tayangan televisi berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa Kelas XI PM SMK Negeri 6 Medan?
2. Apakah penggunaan gadget berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa Kelas XI PM SMK Negeri 6 Medan?
3. Apakah menonton tayangan dan penggunaan gadget secara bersama-sama berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa Kelas XI PM SMK Negeri 6 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 sumber di dalam pendidikan sekolah terhadap prestasi belajar siswa Kelas XI PM di SMK Negeri 6 Medan
2. Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa Kelas XI PM
3. Untuk mengetahui pengaruh dari menonton tayangan televisi dan penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa Kelas XI PM

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 SMK Negeri 6 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 menambahkan pengalaman dan kemampuan peneliti dalam sebuah karya ilmiah dalam bentuk skripsi.

