

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai makhluk sosial manusia senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya. Ia ingin mengetahui lingkungan sekitarnya, bahkan ingin mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya. Rasa ingin tahu ini memaksa manusia perlu berkomunikasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehingga tanpa kita sadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Dewasa ini produk teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dalam menjalankan aktivitas kehidupan. Penggunaan televisi, telepon *facsimile*, *celluler phone*, dan internet sudah bukan menjadi hal yang aneh ataupun baru lagi, khususnya di kota-kota besar.

Handphone merupakan sebuah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar secara konvensional yang mudah dibawa dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon yang menggunakan kabel. *Handphone* telah menjadi peralatan komunikasi yang sangat penting dan mudah, baik piranti kerasnya (*hardware*) berupa pesawat telepon maupun piranti lunak (*software*) berupa chip dan pulsa. Dengan cepatnya perkembangan teknologi komunikasi, telepon genggam (*handphone*) telah memiliki berbagai fungsi selain untuk menerima telepon atau sms (pesan singkat), *handphone* juga bisa berfungsi sebagai alat memotret, merekam segala aktivitas, sebagai sarana informasi bahkan *handphone* tersebut bisa digunakan untuk menjelajahi dunia

internet tergantung *feature handphone* tersebut. Sebagai alat komunikasi, *handphone* memberikan manfaat bagi penggunaanya untuk melakukan komunikasi jarak jauh dan *handphone* tersebut juga bisa digunakan sebagai hiburan bagi sebagian orang yang memiliki *handphone* fungsi tambahan selain untuk komunikasi jarak jauh berupa alat untuk memotret, merekam, permainan, Mp3, mendengarkan radio, menonton televisi bahkan layanan internet.

Handphone saat ini memang bukan barang yang mewah dan aneh bagi masyarakat Indonesia. Industri *handphone* bergerak sangat cepat, setara dengan melesatnya kecepatan suaranya. Di zaman serba teknologi seperti sekarang ini, *handphone* atau ponsel bukanlah barang asing bagi siapapun. Bahkan, anak-anak kecil pun sudah banyak yang bermain dengan *handphone*.

Barang canggih ini yang dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibilang murah tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui gadget wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya gadget tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi gadget digunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan gadget. (Widiawati & Sugiman dalam Manumpi, dkk 2015).

Handphone adalah teknologi yang diciptakan oleh manusia untuk mempermudah komunikasi. Saat ini *handphone* sudah beragam macamnya, walau fungsi utamanya adalah untuk menelepon/berbicara jarak jauh, fitur *handphone*

sudah banyak berkembang. Mulai dari penambahan fitur kamera, MP3, bahkan jaringan internet. Kemajuan teknologi komunikasi banyak memberikan manfaat bagi kehidupan manusia, secara khusus juga bermanfaat bagi dunia pendidikan terutama dalam proses pembelajaran, baik dalam proses perencanaan pembelajaran, pengelolaan pembelajaran serta penilaian pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi informasi mulai dirasakan memiliki dampak positif karena dengan perkembangannya teknologi informasi dunia pendidikan mulai memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan. Banyak hal yang dirasakan berbeda dan berubah dibandingkan dengan cara yang berkembang sebelumnya. Saat sekarang ini jarak dan waktu bukanlah sebagai masalah yang berarti untuk mendapatkan ilmu, berbagai aplikasi tercipta untuk memfasilitasinya. Saat ini dapat kita lihat betapa kemajuan teknologi telah mempengaruhi gaya hidup dan pola pikir remaja. Mereka banyak berinteraksi dengan teknologi seperti televisi, handphone, ataupun internet. Dan juga secara pengaruh, merekalah yang paling rentan terkena pengaruh/dampak negatif dari teknologi tersebut.

Di samping alat komunikasi *handphone* memberikan manfaat, *handphone* juga mempunyai aspek yang merugikan bagi kehidupan manusia. Apabila dicermati *handphone* bukan lagi alat komunikasi yang dimiliki oleh orang tua dan orang dewasa saja akan tetapi *handphone* tersebut sudah menjelajahi kalangan anak-anak khususnya para pelajar. Misalnya para pelajar lebih asyik bermain *handphone* daripada melakukan hal-hal lain yang lebih bermanfaat seperti belajar, berolahraga, maupun berkarya karena asyiknya bermain.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nikmah tentang dampak penggunaan *cellularphone* terhadap prestasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antara pengaruh penggunaan *cellularphone* terhadap prestasi siswa. Siswa akan lebih berprestasi bila dapat meminimalkan waktu dalam penggunaan *cellularphone* yang tidak penting, dan mengalihkannya dengan cara mengisi hal-hal positif. Siswa akan lebih berprestasi jika dapat mengurangi waktu untuk bermain-main (menggunakan *cellularphone*) dan mengisi waktu luangnya untuk membaca buku atau kegiatan positif lainnya.

Penggunaan *handphone* dalam dunia pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang perlu dikaji secara mendalam karena dalam pikiran kita seperti halnya *handphone* hanya berguna untuk menyampaikan Short Message Service (SMS), mendengarkan musik, menonton tayangan video, dan game. Tidak ada manfaat yang berarti sehingga harus dilarang untuk dibawa dan dipergunakan siswa di lingkungan sekolah. *Handphone* juga dapat bermanfaat bagi kalangan pelajar jika digunakan untuk kepentingan belajar. *Handphone* yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuannya di sekolah. Namun pada kenyataannya sangat sedikit pelajar yang memanfaatkan pada sisi ini, *handphone* yang mereka miliki umumnya untuk sms-an, memainkan game, mendengarkan musik, menonton video serta sosial media lainnya hal tersebut bisa saja akan menurunkan prestasi belajar dan mengganggu aktivitas belajar siswa.

Selain *handphone*, produk teknologi yang sudah menjadi kebutuhan sehari-hari masyarakat adalah televisi. Perubahan media informasi khususnya

televisi, membuat dunia semakin hari semakin dekat saja. Meskipun arus informasi yang mengalir tersebut akan mempunyai dampak, baik positif maupun negative. Televisi merupakan salah satu media informasi dan sarana komunikasi umum yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Televisi adalah media yang paling akrab dengan umat manusia. “kotak ajaib” ini dapat ditemukan di setiap rumah. Sebagai media audiovisual, daya jangkauannya mampu menembus ruang-ruang paling pribadi setiap rumah. Cara kerjanya yang mudah yakni memadukan antara gambar dan suara membuat penyampaian info lebih mudah difahami oleh seluruh lapisan masyarakat, tak terkecuali anak-anak. Disisi lain dengan perkembangan ilmu pengetahuan juga teknologi dalam bidang komunikasi dan informasi, menonton televisi merupakan kegiatan dimana sebagian orang menghabiskan waktunya baik setelah menyelesaikan tugasnya maupun ketika tidak mempunyai kegiatan lainnya.

Televisi menjadi pilihan utama bagi sebagian penduduk Indonesia, yang rata-rata menghabiskan waktu 4,5 jam setiap harinya untuk menonton televisi. Program yang paling diminati oleh 96 persen rumah tangga kelas menengah di Indonesia, olahraga, disusul dengan seri drama dan jenis program hiburan lainnya.

Berbagai acara yang ditayangkan mulai dari infotainment, entertainment, iklan, sampai pada sinetron-sinetron dan film-film yang berbau kekerasan, televisi telah mampu membius para pemirsanya (terutama anak) untuk terus menyaksikan acara demi acara yang dikemas sedemikian rupa, dan di bumbui dengan assesories-assesories yang menarik, sehingga membuat pemirsanya terkagum-kagum dengan acara yang disajikan. Tidak jarang sekarang ini banyak anak-anak

lebih suka berlama-lama didepan televisi dari pada belajar, bahkan hampir-hampir lupa akan waktu makan dan belajar.

Sering kita temui bahwa anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu menonton televisi dibandingkan belajar. Karena tayangan yang disiarkan di televisi mampu menarik perhatian anak dan membuat anak ketagihan. Sehingga menonton televisi menjadi kebiasaan yang wajib setiap harinya. Televisi yang berdampak positif atau negative terhadap anak tergantung pada bagaimana keluarga (orangtua) *me-manage* penggunaan televisi. Tanpa adanya keterlibatan aktif dari keluarga untuk mengarahkan dan membimbing anak dalam penggunaan televisi, maka dimungkinkan televisi akan berdampak negative kepada anak.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniyati (2009:1) dengan judul “Kebiasaan Menonton Televisi dan kebiasaan Belajar siswa SD/MI di Desa Saptorenggo Kecamatan Pakis”. Hasil penelitian menunjukkan (1) Kebiasaan menonton televisi siswa dilakukan setelah pulang sekolah, mereka biasa menonton televisi 3 jam setiap hari dan kadang-kadang lupa waktu dikarenakan tidak membuat jadwal televisi, teman saat menonton televisi siswa yang selalu memberikan penjelasan dan memberikan pengertian tentang tayangan televisi yang baik dan buruk adalah ibu. Kebiasaan menonton televisi siswa dilakukan dirumah sendiri dan biasanya siswa sambil makan cemilan.

Salah satu kebiasaan menonton televisi pada saat jam belajar merupakan salah satu penyebab malasnya siswa untuk belajar sehingga akan berpengaruh pada prestasi belajarnya. Televisi dengan berbagai acara yang ditayangkannya telah mampu menarik minat pemirsanya, dan membuat pemirsannya ‘ketagihan’

untuk selalu menyaksikan acara-acara yang ditayangkan. bahkan bagi anak-anak sekalipun sudah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas kesehariannya.

Berdasarkan hasil observasi penulis di SMA Dharma Pancasila Medan, menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum memanfaatkan waktu belajar mereka dengan baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 1.1
Penggunaan Handphone siswa dan Kebiasaan Menonton Televisi

Waktu /Kelas	Penggunaan handphone		Total 66	Persentase	Waktu/ kelas	Kebiasaan Menonton TV		Total 66	Persentase
	XI IPS 1	XI IPS 2				XI IPS 1	XI IPS 2		
0-3 jam	9	11	20	30,30%	0-3 jam	20	14	34	51,52%
4-6 jam	11	16	27	40,91%	4-6 jam	12	18	30	45,45%
10-12 jam	10	8	18	27,27%	10-12 jam	-	2	2	3,03%
24 jam	1	-	1	1,52%	24 jam	-	-	-	-

Berdasarkan data di atas, dari 66 siswa kelas XI IPS 1-XI IPS 2 terdapat sekitar 20 orang (30,30%) yang menggunakan *handphone* selama 3 jam, sekitar 27 orang (40,91%) yang menggunakan *handphone* selama 4-6 jam, sekitar 18 orang (27,27%) yang menggunakan *handphone* selama 10-12 jam dan 1 orang (1,52%) yang menggunakan *handphone* selama 24 jam. Sedangkan dengan data di atas, dari 66 siswa XI IPS 1-XI IPS 2, terdapat sekitar 34 orang (51,52%) yang memiliki waktu menonton televisi selama 3 jam, sekitar 30 orang (45,45%) yang memiliki waktu menonton televisi 4-6 jam, sekitar 2 orang (3,03%) yang memiliki waktu menonton televisi selama 10-12 jam. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak tidak memanfaatkan waktu mereka untuk belajar ataupun mengulang pelajaran di rumah, melainkan lebih banyak mengisi waktu dengan menggunakan

handphone dan menonton televisi sehingga membuat minat untuk belajar siswa rendah.

Permasalahan dari sudut pandang minat belajar siswa juga dapat dilihat dari kurangnya kesiapan siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar, seperti masih terdapat siswa yang tidak membawa buku pegangan, tidak mengerjakan tugas dan kurang memberikan perhatian selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini dapat terlihat dari kurang seriusnya siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Banyak siswa yang masih kurang memperhatikan saat guru mengajar di kelas, seperti ada siswa yang mengantuk. Dan ada juga yang mendengarkan dengan baik, tetapi ketika guru memintanya untuk mengulangi apa yang disampaikan siswa itu tidak bisa menjawab.

Melihat kenyataan yang ada pada saat ini, bahwa masih banyak siswa yang belum mengoptimalkan kemampuan yang dimilikinya. Hal ini terlihat dari kurangnya penggunaan *handphone* dan kebiasaan menonton televisi untuk menunjang minat belajar. Masih banyak siswa yang menggunakan *handphone* hanya untuk bermain game, internet, dan lain-lainnya. Seharusnya siswa dapat memanfaatkan *handphone* dan televisi dalam dirinya untuk memperoleh hasil belajar yang baik.

Berdasarkan hal yang diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi HP Dan Kebiasaan Menonton TV Terhadap Minat Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Dharma Pancasila Medan Tahun Ajaran 2016/2017”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Banyak siswa yang telah menggunakan handphone.
2. Adanya dampak yang negatif dari penggunaan handphone yang berlebihan.
3. Adanya penyalahgunaan terhadap penggunaan handphone.
4. Masih banyak siswa yang menghabiskan waktu untuk menonton televisi dari pada belajar.
5. Minat belajar siswa yang masih kurang.
6. Perlunya pengawasan orangtua terhadap penggunaan handphone dan televisi.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat lebih terfokus, maka masalah perlu dibatasi. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi HP dan Kebiasaan Menonton TV Terhadap Minat Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Dharma Pancasila Medan Tahun Ajaran 2016/2017.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Apakah ada pengaruh penggunaan alat komunikasi hp terhadap minat belajar ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Dharma Pancasila Medan Tahun Ajaran 2016/2017 ?
2. Apakah ada pengaruh kebiasaan menonton tv terhadap minat belajar ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Dharma Pancasila Medan Tahun Ajaran 2016/2017 ?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan alat komunikasi hp dan kebiasaan menonton tv terhadap minat belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Dharma Pancasila Medan Tahun Ajaran 2016/2017?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat komunikasi hp terhadap minat belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Dharma Pancasila Medan Tahun Ajaran 2016/2017?
2. Untuk mengetahui pengaruh kebiasaan menonton tv terhadap minat belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Dharma Pancasila Medan Tahun Ajaran 2016/2017?
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat komunikasi hp dan kebiasaan menonton tv terhadap minat belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Dharma Pancasila Medan Tahun Ajaran 2016/2017?

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan 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 SMA Dharma Pancasila 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.