

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan kemajuan teknologi komunikasi dewasa ini berlangsung sedemikian pesatnya, sehingga para ahli menyebut gejala ini sebagai suatu revolusi dalam bidang teknologi. Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai bagian dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran dan penyajian informasi (Kementerian Negara Riset dan Teknologi :2006).

Arti dari teknologi sendiri berasal dari kata *:tekhne*” dan *“logia”* (dalam bahasa Yunani). *Tekhne* yang berarti seni atau keahlian sedangkan *logia* berarti ilmu tentang seni dan keahlian. Kata teknologi juga berasal dari bahasa latin yaitu *texere* yang berarti membangun atau mendirikan. Namun demikian, pada perkembangannya teknologi dipahami sebagai penciptaan alat dan mesin oleh manusia.

Saat ini, kebutuhan akan teknologi, baik itu teknologi informasi maupun telekomunikasi sangat tinggi, dari mulai golongan menengah ke bawah sampai golongan menengah ke atas. Dengan adanya teknologi diharapkan dapat mempermudah pekerjaan sehari-hari. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehingga tanpa kita sadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Perkembangan teknologi yang saat ini sangat cepat adalah teknologi komunikasi, salah satunya adalah telepon

seluler yang saat ini populer disebut dengan *smartphone*. Kehadiran telepon seluler atau *smartphone* dalam kehidupan sekarang ini merupakan suatu lompatan besar dalam sejarah komunikasi manusia. Teknologi seluler adalah teknologi komunikasi yang paling modern dan paling menjanjikan baik dari segi kualitas, efisiensi dan ekonomi. Salah satu kelebihan *smartphone* adalah dapat memberikan keleluasaan bagi para penggunanya untuk berkomunikasi dimanapun dan kapanpun, bahkan sambil bergerak sekalipun.

Telepon yang pada awalnya ditemukan pada tahun 1876 diniatkan sebagai media untuk mengirimkan pesan suara atau sebagai media komunikasi sekarang telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Tidak hanya mengirimkan pesan saja, data pun mampu dikirim melalui media telepon. Selain itu, berbagai macam aplikasi dapat diinstal di *smartphone* layanan sosial, seperti *Opera mini*, *Whatsapp*, *Line*, *Facebook*, *Instagram* dan lainnya. Selain media sosial, anak-anak usia sekolah lebih suka dengan aplikasi *game*.

Seiring dengan meningkatnya kebutuhan dan gaya hidup masyarakat, perkembangan *smartphone* mengalami peningkatan pengguna yang sangat pesat, di tahun 2015 telah diperkirakan terdapat lebih dari 55 juta orang pengguna *smartphone* dengan total pertumbuhan mencapai 37,1%. Selanjutnya pada tahun 2016 diperkirakan terdapat 65,2 juta pengguna, lalu pada tahun 2017 diperkirakan terdapat 74,9 juta orang pengguna hingga pada tahun 2019 diperkirakan pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai 92 juta orang (Heriyanto, 2016: 96).

Pemaparan mengenai data pengguna *smartphone* diatas dapat memberikan gambaran bahwa *smartphone* memang sudah menjadi gaya hidup dan sebagian

besar masyarakat Indonesia sudah memilikinya mulai dari pelajar, mahasiswa, hingga orangtua. Perubahan-perubahan yang terjadi disebabkan berbagai kemampuan dan potensi teknologi komunikasi tersebut yang memungkinkan manusia untuk saling berhubungan dan memenuhi kebutuhan berkomunikasi tanpa batas. Beberapa keterbatasan yang dulu dialami oleh manusia dalam berhubungan satu sama lain seperti jarak, waktu, jumlah, kapasitas, keceparan dan lain-lain kini dapat diatasi dengan dikembangkannya berbagai sarana komunikasi mutakhir. Dengan penggunaan satelit misalnya, hampir tidak ada jarak dan waktu untuk menjangkau khalayak yang dituju dimanapun dan kapanpun diperlukan.

Dalam menghadapi kemajuan teknologi komunikasi ini, melalui banyak forum dan media, telah dikemukakan pandangan para ahli, ada yang menyambut perkembangan ini dengan penuh antusias tanpa *reserve*. Ada pula yang menerima seraya berhati-hati terhadap dampak negative yang mungkin ditimbulkan dari adanya teknologi komunikasi.

Bagi dunia pendidikan, kemajuan teknologi komunikasi telah membukakan kesempatan yang sangat luas bagi anggota masyarakat untuk memperoleh peluang meningkatkan pengetahuan masing-masing. Teknologi komunikasi memungkinkan orang belajar jarak jauh (*distance learning*). Disamping itu juga membantu mengatasi kurangnya tenaga pengajar dan daya tampung sekolah formal dengan sistem (*open learning*) serta bentuk-bentuk kegiatan belajar lain baik formal maupun non formal. Akan tetapi dengan adanya kemajuan teknologi, tidak hanya dampak positif saja yang dihasilkan, tetapi

dampak negative dari adanya teknologi juga banyak dan menjadi masalah dalam kesehariannya terutama bagi kalangan pelajar.

Saat ini dapat kita lihat betapa kemajuan teknologi telah mempengaruhi gaya hidup dan pola pikir remaja. Mereka banyak berinteraksi dengan teknologi seperti televisi, *smartphone*, ataupun *internet* dan juga secara pengaruh paling kuat terhadap remaja.

Selain memberikan manfaat, alat komunikasi *smartphone* juga mempunyai aspek yang merugikan bagi kehidupan manusia. Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan *smartphone* di kalangan pelajar adalah banyaknya siswa yang mengoperasikannya untuk sekedar bermain *game*, membuka sosial media dan mendengarkan musik pada saat aktivitas belajar di sekolah berlangsung. Padahal, sebenarnya *smartphone* dapat digunakan untuk hal-hal yang lebih positif jika digunakan untuk kepentingan belajar. Namun pada kenyataannya, pelajar lebih cenderung menggunakan *smartphone* hanya untuk membuka sosial media, bermain games, mendengarkan musik, serta menonton video yang sebenarnya tidak bermanfaat bagi mereka dan dapat mengganggu aktivitas belajarnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nikmah tentang dampak penggunaan *cellular phone* terhadap prestasi siswa adanya hubungan yang sangat kuat antara pengaruh penggunaan *cellular phone* terhadap prestasi siswa. Siswa akan lebih berprestasi bila dapat meminimalkan waktu penggunaan *cellularphone* yang tidak penting, dan mengalihkannya dengan melakukan hal-hal yang lebih positif. Siswa akan lebih baik prestasinya apabila dapat mengurangi waktu untuk

bermain-main (menggunakan *smartphone*) dan mengisi waktu luangnya dengan hal-hal positif, misalnya membaca buku, berolahraga dan kegiatan positif lainnya.

Selain *smartphone*, produk teknologi yang sudah familiar dan sudah menjadi kebutuhan sehari-hari masyarakat adalah televisi. Perubahan media informasi khususnya televisi, membuat dunia semakin hari semakin dekat saja. Meskipun informasi yang mengalir tersebut akan mempunyai dampak baik positif maupun negatif. Televisi merupakan salah satu media yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Televisi adalah media yang akrab dengan umat manusia dan bahkan 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 informasi lebih mudah dipahami oleh seluruh lapisan masyarakat, tak terkecuali anak-anak. Disisi lain, dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang komunikasi 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% rumah tangga kelas menengah di Indonesia adalah 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 dibubuhi dengan aksesoris-aksesoris yang menarik, sehingga membuat para pemirsanya terkagum-kagum dengan acara yang disajikan. Tidak jarang sekarang ini banyak anak-anak yang lebih suka berlama-lama di depan televisi daripada belajar, bahkan hampir lupa akan waktu makan dan belajar. Sering kita temui bahwa anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk 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 negatif terhadap anak tergantung pada bagaimana keluarga (orangtua) *manage* penggunaan televisi. Tanpa adanya keterlibatan dari keluarga untuk mengarahkan dan membimbing anak dalam penggunaan televisi, maka kemungkinan televisi akan berdampak negatif 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” menunjukkan bahwa kebiasaan menonton televisi siswa dilakukan setelah pulang sekolah, mereka biasa menonton televisi 3 jam setiap hari dan kadang-kadang lupa waktu untuk belajar atau tidur siang.

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 mampu menarik minat pemirsanya dan membuat pemirsanya ‘ketagihan’ untuk selalu menyaksikan acara-acara yang ditayangkan bahkan bagi anak-anak

sekalipun sudah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas kesehariannya.

Saat peneliti melakukan observasi di SMK Negeri 7 Medan, ditemukan banyak siswa yang menggunakan *smartphone* pada saat proses pembelajaran berlangsung dan penggunaan *smartphone* tidak terkait dengan materi pembelajaran. Penggunaan *smartphone* pada saat pembelajaran mengurangi konsentrasi siswa terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini tentu saja dapat membuat prestasi belajar siswa menurun.

Selain itu, berdasarkan hasil pengisian angket awal oleh siswa dapat diketahui bahwa masih banyak siswa yang menghabiskan waktunya untuk menonton televisi. Siswa menghabiskan waktu kurang lebih 4 jam setiap hari untuk menonton acara siaran televisi. Tentu saja hal ini dapat mengurangi waktu belajar siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari daftar nilai ulangan harian siswa yang masih banyak dibawah KKM. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1
Daftar Nilai Ulangan Harian Kelas X AP SMKN 7 Medan

Tahun	Kelas	Jlh. Siswa	KKM	Jlh. Siswa yang mencapai KKM		Jlh. Siswa yang tidak mencapai KKM	
				Jlh.	%	Jlh.	%
2018/2019	X AP 1	31	>75	13	41%	18	59%
	X AP 2	36	>75	16	44%	20	56%
	X AP 3	37	>75	11	30%	26	70%
	X AP 4	36	>75	13	36%	23	64%
	X AP 5	36	>75	13	36%	23	64%
	X AP 6	35	>75	14	40%	21	60%

Permasalahan dari sudut pandang hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar siswa, hal ini disebabkan oleh banyak siswa yang belum mengoptimalkan penggunaan *smartphone* dan televisi untuk kepentingan belajar. Masih banyak siswa yang menggunakan *smartphone* hanya untuk bermain *game*, mengobrol lewat ruang obrolan yang berasal dari aplikasi *LINE*, *WA*, *FB*, *Instagram* dan lain-lain, mendengarkan musik bahkan merekam gurunya saat proses pembelajaran dan lainnya. Seharusnya siswa dapat memanfaatkan *smartphone* dan televisi dalam dirinya untuk memperoleh hasil belajar yang baik.

Berdasarkan hal yang diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Hubungan Penggunaan *Smartphone* dan Kebiasaan Menonton TV dengan Hasil Belajar Korespondensi Siswa Kelas X AP di SMK Negeri 7 Medan T.P 2019/2020”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Banyak siswa yang memiliki *smartphone* tapi tidak menggunakan dengan semestinya, seperti bermain *games*, mengobrol lewat ruang obrolan yang berasal dari aplikasi *LINE*, *WA*, *FB*, *Instagram* dan lain-lain ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.
2. Adanya dampak negatif dari penggunaan *smartphone* seperti menurunnya konsentrasi belajar sehingga hasil belajar menurun.
3. Adanya dampak negatif dari kebiasaan menonton televisi seperti mengurangi waktu belajar siswa sehingga hasil belajar menurun
4. Hasil belajar siswa masih relatif rendah

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat lebih terfokus, maka masalah perlu dibatasi.

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penggunaan *smartphone* pada saat proses belajar mengajar
2. Penggunaan Televisi pada saat dirumah
3. Pengaruh yang dimaksud adalah pengaruh negatif dari penggunaan *smartphone* dan televisi terhadap hasil belajar Korespondensi siswa

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Apakah ada hubungan negatif dan signifikan penggunaan *smartphone* dengan hasil belajar korespondensi siswa Kelas X AP SMK Negeri 7 Medan T.P 2019/2020 ?
2. Apakah ada hubungan negatif dan signifikan kebiasaan menonton televisi dengan hasil belajar korespondensi siswa kelas Kelas X AP SMK Negeri 7 Medan T.P 2019/2020 ?
3. Apakah ada hubungan negatif dan signifikan penggunaan *smartphone* dan kebiasaan menonton TV dengan hasil belajar korespondensi siswa kelas X AP SMK Negeri 7 Medan T.P 2019/2020 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui hubungan negatif penggunaan *smartphone* dengan hasil belajar korespondensi siswa kelas X AP SMK Negeri 7 Medan T.P 2019/2020.
2. Untuk mengetahui hubungan negatif kebiasaan menonton TV dengan hasil belajar korespondensi siswa kelas X AP SMK Negeri 7 Medan T.P 2019/2020 .
3. Untuk mengetahui hubungan negatif penggunaan *smartphone* dan kebiasaan menonton TV dengan hasil belajar korespondensi siswa kelas X AP SMK Negeri 7 Medan T.P 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Hasil penelitian ini dapat menambah pengalaman dan kemampuan peneliti menulis karya ilmiah dalam bentuk skripsi.
2. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pikiran dan informasi bagi sekolah agar dapat mengawasi penggunaan *smartphone* di kalangan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya.
3. Hasil penelitian ini dapat juga sebagai bahan masukan dan sumber informasi bagi peneliti lain dan mahasiswa untuk mengetahui informasi penggunaan *smartphone* di kalangan peserta didik.

THE
Character Building
UNIVERSITY