

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi dan informasi di Indonesia berkembang dengan pesat. Segala jenis informasi dapat dengan mudah diperoleh melalui berbagai media teknologi. Salah satu kemajuan media teknologi yang banyak digunakan adalah *smartphone*. *Smartphone* memungkinkan penggunaannya untuk tetap terhubung dengan orang lain tanpa batas ruang dan waktu melalui fasilitas-fasilitas yang dimiliki, seperti SMS (*Short Message Service*), telepon dan fasilitas internet (Dewi 2017). Fasilitas internet yang ada di *smartphone* dapat memudahkan individu untuk *chatting, browsing, game online*, mengakses berbagai media sosial seperti *instagram, path, facebook, twitter, whatsapp* dan lainnya. Hasil survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) menunjukkan pertumbuhan pengguna internet di Indonesia terus meningkat. Survei pengguna internet tahun 2014 berjumlah 88,1 juta pengguna, tahun 2016 berjumlah 132,7 juta pengguna, sehingga terjadi kenaikan sebesar 44,6 juta pengguna internet selama dua tahun.

Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Bagi beberapa orang, *smartphone* merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, *smartphone* hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (e-book) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun terhubung keluar). Dengan kata lain, *smartphone* merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon. Pertumbuhan permintaan akan alat canggih yang mudah dibawa ke mana-mana membuat kemajuan besar dalam pemroses, pengingatan, layar dan sistem operasi yang di luar dari jalur telepon genggam sejak

beberapa tahun ini (Intan, 2017).. Seiring berkembangnya *smartphone*, memiliki dampak bagi pelajar baik dampak positif dan dampak negatif. Ada yang menggunakan *smartphone* untuk menambah nilai pelajaran sekolah, belajar dengan apa yang ada di *smartphone*. Namun, di sisi lain ada juga yang membuat pelajar malas dan sering membuang waktu di depan *smartphone*, kurangnya konsentrasi murid dalam menerima materi pelajaran karena sibuk bermain dengan *smartphone*.

Kemudahan dalam menggunakan *smartphone* dan banyaknya fungsi-fungsi yang membantu aktivitas, membuat para remaja saat ini sangat akrab dengan *smartphone*, termasuk siswa di SMP Negeri 1 Tantom Angkola. Para siswa cenderung menggunakan *smartphone* karena berbagai alasan, seperti hanya ingin bermain game dan terlalu aktif di media sosial. Para siswa SMP Negeri 1 Tantom Angkola juga seolah-olah menjadi individu yang terobsesi untuk melakukan sesuatu karena timbulnya sifat ketergantungan. Mereka terobsesi untuk selalu mengupdate *smartphone* yang mereka miliki. Ketergantungan memainkan game online akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Adapun pelajar ingin menjadi lebih aktif di Sosial Media. Paket data internet yang murah menjadi pendukung para siswa untuk semakin akrab dengan *smartphone*. Ditinjau dari adanya dampak yang muncul dari penggunaan *smartphone*, maka diperlukan kontrol sekolah untuk mengendalikan penggunaan *smartphone* agar tidak ketergantungan, seakan mereka juga akan merasa takut apabila *smartphone* yang mereka miliki tertinggal, mati atau tidak bisa berfungsi secara optimal. Sifat ketergantungan bukanlah terjadi secara begitu saja, pengaruh yang satu dengan yang lain tentu saling berhubungan atau berkorelasi dan membentuk hubungan sebab akibat. Peneliti tertarik melakukan penelitian di sekolah ini karena beberapa dari siswa di sekolah tersebut sudah mengalami penurunan perilaku belajar yang membuat hasil pencapaian nilai hasil belajar mereka ikut menurun hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi awal yang dilakukan.

Perilaku belajar memiliki dua penilaian kualitatif yakni baik dan buruk tergantung kepada individu yang mengalaminya, untuk meresponinya dengan baik atau bahkan acuh tak acuh. Perilaku belajar yang dimaksud disini adalah perilaku

belajar yang baik, seperti cara siswa mengikuti proses belajar mengajar secara tepat, mengulangi pelajaran dengan rutin, perilaku belajar dengan rajin membaca buku, baik dalam merespon guru dan mengerjakan tugas dengan baik (Endang Saryanti, 2011). Namun perilaku belajar yang baik ini dapat dipengaruhi oleh ketergantungan smartphone yang membuat perilaku belajar mereka menurun, seperti malas dalam mengikuti pelajaran, tidak mau mengulangi pelajaran, malas membaca buku, dan tidak mengerjakan tugas dengan baik.

Penelitian Leung (2008) menjelaskan bahwa individu yang mengalami kecanduan smartphone akan merasa cemas, sedih, mengalami penurunan produktivitas dan merasa kehilangan ketika tidak menggunakan smartphone. Hasil penelitian Aljomaa (2016) terhadap 416 remaja, menunjukkan bahwa 48% remaja mengalami kecanduan smartphone, mereka menggunakan smartphone selama lebih dari empat jam per hari. Semakin lama waktu yang dihabiskan individu dalam menggunakan smartphone, maka semakin besar pula kemungkinan individu mengalami kecanduan smartphone yang dapat berakibat pada efek fisik, psikologis, sosial, keluarga dan pendidikan yang negatif.

Salah satu analisis statistik yang dapat digunakan untuk menganalisis hubungan sebab akibat dan pengaruh langsung maupun tidak langsung dari beberapa variabel adalah analisis jalur (*Path Analysis*). Kelebihan analisis jalur adalah dapat menguraikan hubungan antar variabel dan untuk menguji kredibilitas teoritis atau model, yang menggunakan teknik statistik didasarkan pada sejumlah asumsi yang sangat ketat (Pedhazur, 1982). Menurut Rutherford (1993) analisis jalur ialah suatu teknik untuk menganalisis hubungan sebab akibat yang terjadi pada regresi berganda jika variabel bebasnya mempengaruhi variabel tergantung tidak hanya secara langsung tetapi juga secara tidak langsung.

Teknik analisis jalur sebenarnya merupakan perkembangan korelasi yang diuraikan menjadi beberapa interpretasi akibat yang ditimbulkannya. Analisis jalur mempunyai kedekatan dengan regresi berganda. Dengan kata lain, analisis jalur merupakan bentuk khusus dari regresi berganda. Teknik ini juga dikenal sebagai model

sebab akibat (*causing modelling*). Penamaan ini didasarkan pada alasan bahwa analisis jalur memungkinkan pengguna dapat menguji proposisi teoritis mengenai hubungan sebab akibat tanpa memanipulasi variabel-variabel (Sarwono, 2007).

Malik (2015) meneliti tentang analisis jalur terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi indeks prestasi kumulatif (IPK) mahasiswa ststistika UNDIP. Faktor-faktor yang mempengaruhi IPK diantaranya adalah tunjangan, usia, nilai UN SMA, banyaknya organisasi, lama penggunaan internet, dan lama belajar. Berdasarkan hasil pembahasan faktor-faktor yang mempengaruhi IPK disimpulkan bahwa tunjangan memiliki pengaruh tidak langsung (-0,211), usia memiliki pengaruh langsung (0,1901), nilai rata-rata UN SMA memiliki pengaruh positif (0,258), banyak organisasi memiliki pengaruh langsung (-0,3582) dan pengaruh tidak langsung (-,132), lama penggunaan internet memiliki pengaruh langsung (-0,2376) dan pengaruh tidak langsung (-0,038), dan lama belajar memiliki pengaruh langsung (0,2344).

Mariana Simanjuntak (2017) meneliti tentang faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terhadap prestasi siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan analisis jalur. Adapun faktor-faktor belajar yang dapat mempengaruhi prestasi siswa yang dibahas oleh penulis adalah variasi gaya mengajar guru, minat belajar, metode belajar, inteligensi siswa, dan motivasi belajar. Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan faktor-faktor belajar yaitu variasi guru mengajar, minat belajar, metode belajar, inteligensi siswa dan motivasi belajar mempengaruhi prestasi siswa.

Benediktus (2020) meneliti tentang penerapan analisis jalur (*path analysis*) terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar diantaranya adalah pengaruh peran guru, pengaruh pendidikan orang tua terhadap anak dalam keluarga dan pengaruh motivasi belajar. Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh pendidikan orang tua terhadap anak dalam keluarga terhadap motivasi belajar sebesar (26,99%) dan besarnya pengaruh peran guru terhadap motivasi belajar sebesar (54,34%), besarnya pengaruh pendidikan orang tua terhadap anak dalam keluarga dan

motivasi belajar terhadap prestasi belajar, masing-masing sebesar (34,98%) dan (31,59%).

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian “Metode Analisis Jalur Dalam Menganalisis Ketergantungan Smartphone Terhadap Perilaku Belajar Siswa SMP Negeri 1 Tantom Angkola”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Berapa besar pengaruh ketergantungan smartphone terhadap perilaku belajar siswa SMP Negeri 1 Tantom Angkola.
2. Variabel mana yang paling berpengaruh terhadap perilaku belajar siswa SMP Negeri 1 Tantom Angkola.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, pengambilan sampel akan didasarkan pada batasan-batasan sebagai berikut :

1. Syarat yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII dan IX SMP Negeri 1 Tantom Angkola Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh dari kuesioner.
3. Adapun variabel yang akan digunakan adalah :
 X_1 : Media Sosial, X_2 : Game Online, X_3 : Paket Data Internet, X_4 : Kontrol Sekolah, Y : Perilaku Belajar.
4. Menggunakan metode analisis jalur

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Mengetahui seberapa besar pengaruh ketergantungan *smartphone* antara

variabel media sosial, game online, paket data internet, dan kontrol sekolah terhadap perilaku belajar siswa SMP Negeri 1 Tantom angkola.

2. Mengetahui variabel yang paling berpengaruh terhadap perilaku belajar siswa SMP Negeri 1 Tantom angkola.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi mengenai cara menggunakan *smartphone* yang baik agar lebih terkontrol. Bahwa dampak dari ketergantungan ini dapat membuat perilaku belajar mereka menurun.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Instansi

Hasil penelitian ini bisa menjadi bahan informasi bagi sekolah untuk mengendalikan para siswa agar proses belajar tetap terarah dan tidak ada penyimpangan-penyimpangan dan mengingatkan para siswa dampak buruk dari ketergantungan terhadap *smartphone* serta melakukan pengawasan dan kepatuhan yang berlaku di sekolah.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan informasi bagi siswa, bahwa ketergantungan dari *smartphone* dapat membuat perilaku belajar mereka menurun dan kegiatan belajar tidak optimal.