

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi sangat dibutuhkan untuk memperoleh atau memberi informasi kepada orang lain. Kebutuhan untuk mendapatkan informasi semakin meningkat, sehingga manusia membutuhkan alat perantara dalam melakukan komunikasi yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun mereka berada. Fenomena yang belakangan ini mulai menarik terkait dengan penggunaan *handphone*. *Telepon cerdas* adalah sebagai inovasi dari beberapa perusahaan-perusahaan besar yang dianggap dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan manusia.

Smartphone adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat di bawa kemana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon yang menggunakan kabel (nirkabel/*wireless*).¹

Telepon cerdas (*smartphone*) merupakan telepon genggam yang memiliki sistem operasi untuk masyarakat luas, fungsinya tidak hanya untuk SMS dan telepon saja tetapi pengguna dapat dengan bebas menambahkan aplikasi, menambah fungsi-fungsi atau mengubah sesuai keinginan pengguna.

¹ Gauzali Saydam, *Sistem Telekomunikasi di Indonesia* (Bandung: Alfabeta, 2006), 106.

Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan komputer mini yang mempunyai kapabilitas sebuah telepon.

Zaman sekarang ini, para pelajar sangat familiar dengan *smartphone*. Sebagian besar pelajar, baik itu pelajar sekolah dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, dan Perguruan Tinggi mayoritas menggunakan *smartphone* sebagai alat komunikasi mereka. Para pelajar cenderung menggunakan *smartphone* karena berbagai alasan seperti, hanya mengikuti trend, untuk menjadi lebih aktif di media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *BBM (Blackberry Messenger)*, *Line*, *Instagram*, dan sebagainya, dan bisa mencari informasi / *browsing* dari internet dengan mudah kapan saja dan dimana saja.

Kimberly S. Young menyebutkan dalam teori komunikasi bahwa “ruang *Chatting* merupakan sumber utama kecanduan online. Ruang *chatting* memungkinkan seseorang memenuhi kebutuhan hidup nyata yang belum terpenuhi seperti dukungan sosial, rasa memiliki dalam sebuah kelompok atau pengungkapan rahasia diri seseorang.”²

Scherer menemukan bahwa “Pengguna yang tergantung pada internet lebih banyak menggunakan layanan-layanan internet seperti *newsgrups* (kelompok berita), *chatting*, bulletin, dan permainan. Ada kelompok yang tergantung pada internet rupanya untuk bertemu dengan orang-orang baru,

² Werner J. Severin, dan James W. Tankard, Jr, *Teori Komunikasi* (Jakarta: Kencana, 2012), 262.

untuk bereksperimen secara sosial, dan memandang diri mereka gaul (mampu bersosialisai) tidak *introvert* atau menutup diri.”³

Di dalam buku Fred Wibowo dipaparkan bahwa, “anak-anak sekarang ini lebih “*crazy*” dalam menggunakan *smartphone* mereka. Baraktivitas lewat HP dari jenis HP yang paling sederhana dan murah sampai HP yang paling canggih dan mahal (*Smartphone*) adalah bagian dari kehidupan anak-anak dan remaja di zaman sekarang. Selama berjam-jam mereka asyik menggunakan *smartphone* untuk sms, telepon, *browsing*, aktif di jejaring sosial, berfoto, mendengarkan musik, dan bermain *games*. Ketika mereka sedang asyik bermain, mereka tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Dengan menggunakan *smartphone* terlalu lama maka dapat mempengaruhi penurunan prestasi belajar terhadap anak.”⁴

T.Jacob menyatakan bahwa, telekomunikasi tidak hanya akan mengubah cara memperoleh informasi tetapi juga akan mengubah cara manusia bekerja, belajar, dan mengajar. Telekomunikasi akan berpengaruh pada kehidupan, menjadi bagian dari lingkungan kultural dan sebagian dari lingkungan mental.⁵

Harold Lasswell dalam buku Werner J. Severin yang berjudul “Teori Komunikasi”, dengan cara yang baik menggambarkan komunikasi dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut: “*Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?*” (Siapa Mengatakan Apa Dengan Saluran Apa Kepada Siapa Dengan Pengaruh Bagaimana?). Berdasarkan definisi Lasswell

³ Severin dan Tankard, *Teori.*, 263.

⁴ Fred Wibowo, *Kebudayaan Mneggugat* (Yogyakarta: Pinis Book Publisier, 2007), 175.

⁵ T. Jacob, *Ilmu dan Teknologi* (Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya, 1998), 13.

ini dapat diturunkan lima unsur komunikasi yang saling bergantung satu sama yang lain, yaitu; sumber (*source*), pesan (*message*), saluran atau media (*channel*), penerima (*receiver*), dan efek (*effect*). Berdasarkan paradigma Lasswell ini, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu.⁶

Ada faktor-faktor yang mempengaruhi *smartphone* yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dedi Mulyana mengatakan bahwa tingkat penggunaan *smartphone* pada remaja diduga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain yang berkaitan dengan diri individu (*internal*) maupun dengan lingkungannya (*eksternal*). Faktor internal ini mencakup aktivitas individu yang dilakukan seperti motivasi, minat, inisiatif dan kreativitas dalam diri individu. Sedangkan faktor eksternal mencakup pengaruh dari teman-teman dekat, lingkungan serta terpaan media massa.⁷

Misalnya ketika ujian atau ulangan sekolah alat genggam ini sering disalahgunakan penggunaannya untuk tukar menukar jawaban atau menyontek dengan cara yang canggih, supaya tidak diketahui oleh guru. Lengkap sudah segala pengembangan sikap dan moral negatif pada anak-anak dan generasi muda sekarang. *Smartphone* seakan telah menjadi kebutuban primer bagi para siswa hingga dalam proses pembelajaran pun mereka tidak ingin lepas dari *smartphon*enya.

Selain menimbulkan sikap dan moral negatif, *smartphone* dapat dimanfaatkan sebagai situs pencarian, tujuannya untuk mencari informasi yang

⁶ Werner J Severin., 55.

⁷ Dedi Mulyana, *Penggunaan Pengaruh Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja* (Jakarta: Ar-Ruz Media, 2009), 154.

diinginkan. Semua informasi dari seluruh dunia bisa dicari melalui mesin pencari di internet. Mulai dari sejarah hingga penemuan yang mutakhir yang pernah dilakukan. Tidak hanya Google yang hingga saat ini populer, ada situs pencarian lain yang memiliki nilai yang lebih, seperti ask.com yang menyediakan layanan berbagai fasilitas terhadap para pemakainya untuk bertanya guna memperoleh jawaban yang relefan.

Salah satu fungsi *smartphone* dalam aktivitas belajar dapat mengakses aplikasi *E-book* (buku elektronik). Tujuannya sebagai sumber materi pelajaran, sumber belajar tidak hanya buku yang berbentuk fisik saja melainkan ada yang berbentuk digital. Selain itu terdapat aplikasi *E-Learning* (metode belajar praktis) sebagai sistem belajar, contohnya aplikasi *Moodle*. Dengan *E-Learning*, siswa belajar tidak akan dibatasi oleh ruang dan waktu dalam belajar, sehingga di luar kelas pun siswa tetap dapat mengakses.

Dari paparan diatas, *smartphone* dapat mempengaruhi prestasi belajar. Meskipun banyak manfaatnya pasti ada dampak negatifnya seperti kurangnya minat membaca buku, karena banyak aplikasi di dalam aplikasi *smartphone*. *Smartphone* dapat mengurangi minat belajar siswa karena siswa lebih aktif menggunakan *smartphone* daripada belajar di rumah, sehingga dapat mengganggu psikologis anak.

Menurut Winkel, prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya.⁸ Menurut Nana Sudjana,

⁸ W.S Winkel, *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan* (Jakarta : Media Abadi, 2004),86.

prestasi belajar dapat diukur dengan penilaian. Penilaian atau evaluasi pada dasarnya adalah memberikan pertimbangan atau harga atau nilai berdasarkan kriteria tertentu.⁹ Prestasi menunjukkan tingkat pengetahuan siswa. Prestasi belajar yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, lebih dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Faktor internal meliputi kecerdasan, bakat, sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, dan emosi. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan kelompok.

Kiranya pernyataan diatas menggambarkan keadaan siswa yang ada di SMP Negeri 7 Kota Kediri. Siswa yang belajar disana sebagian besar mereka sudah memiliki telepon selular yang sudah canggih atau disebut juga dengan *smartphone*. Siswa menggunakan *smartphone* sehari-hari untuk kebutuhan komunikasi kepada teman dan keluarganya, jadi *smartphone* menjadi kebutuhan primer bagi mereka. Ketika di lingkungan sekolah maupun di dalam kelas siswa masih ada yang membawa *smartphone* meskipun di sekolah dilarang membawa *Handphone* dalam bentuk apapun. Namun tidak mengganggu aktifitas pembelajaran selama kegiatan pembelajaran berlangsung karena mereka pintar menyembunyikan *smartphonanya*. Pihak sekolah membolehkan siswa membawa *Handphone* kemudian dititipkan diwarung depan sekolah setelah itu boleh diambil ketika istirahat dan pulang sekolah.

⁹ Nana Sudjana, *ModelModel Pembelajaran* (Bandung: Rajawali Pers.2009), 111.

Siswa tidak diperkenankan membawa HP dalam kelas karena dapat mengganggu proses kegiatan belajar mengajar.

Dari permasalahan di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang prestasi siswa yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan *Smartphone* dalam Aktivitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SMP N 7 Kediri**”.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, dapat diambil beberapa rumusan masalah diantaranya yaitu:

1. Bagaimana penggunaan *smartphone* dalam aktivitas belajar siswa di Kelas VIII SMPN 7 Kediri?
2. Bagaimana prestasi belajar siswa di Kelas VIII SMPN 7 Kediri?
3. Adakah pengaruh penggunaan *smartphone* dalam aktivitas belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa Kelas VIII di SMPN 7 Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum
 - a. Untuk menguji teori Harold Lasswell bahwa proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu.

- b. Untuk menguji teori T. Jacob bahwa telekomunikasi tidak hanya akan mengubah cara memperoleh informasi tetapi juga akan mengubah cara manusia bekerja, belajar, dan mengajar.
- c. Untuk menguji teori Winkle, bahwa suatu bukti keberhasilan atau kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan belajar sesuai dengan bobot yang dicapainya. Di sini, *smartphone* digunakan sebagai salah satu media dalam aktivitas belajar, dalam hal ini apakah penggunaan *smartphone* dalam aktivitas belajar dapat meningkatkan prestasi siswa kelas VIII di SMPN 7 Kediri.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui penggunaan *smartphone* oleh siswa kelas VIII di SMPN 7 Kediri
- b. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa kelas VIII di SMPN 7 Kediri
- c. Untuk mengetahui pengaruh *smartphone* dalam aktivitas belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII di SMPN 7 Kediri.

D. Hipotesis penelitian

Adapun hipotesa dalam penelitian hal ini adalah sebagai berikut:

1. Ho : Tidak Ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap aktivitas belajar dan prestasi Belajar siswa kelas VIII di SMPN 7 Kediri.
- Ha : Ada pengaruh penggunaan *smartphone* dalam aktivitas belajar terhadap prestasi Belajar siswa kelas VIII di SMPN 7 Kediri.

E. Kegunaan penelitian

Adapun kegunaan yang penulis harapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Sekolah dan Guru

Penelitian ini sangat berguna terutama sebagai bahan untuk perkembangan motivasi siswa-siswinya agar lebih bijak dalam menyikapi perkembangan zaman di era teknologi yang semakin pesat.

2. Bagi Siswa

Untuk menjelaskan kemungkinan upaya dan jalan untuk tetap membangun motivasi belajar para siswa yang sudah dipengaruhi model negatif pada *handphone*, dan upaya untuk mencegah para pelajar dari terjebak dalam budaya menyeleweng pada *smartphone*.

3. Bagi Masyarakat

- Untuk mengetahui perkembangan *smartphone* di zaman sekarang ini.
- Untuk mengetahui pengaruh perkembangan *smartphone* bagi pengguna kalangan remaja khususnya.
- Untuk mengetahui akibat bagi remaja jika para remaja tersebut dipisahkan atau dilarang menggunakan perangkat *smartphone*.

4. Bagi Sekolah dan Guru.

Penelitian ini sangat bermanfaat terutama dalam meningkatkan kompetensi dalam melaksanakan tugas sebagai guru di sekolah formal, menghadapi kondisi para remaja yang sudah tidak dapat dipisahkan dari perangkat *smartphone*.

F. Telaah Pustaka

Telaah pustaka merupakan inspirasi penulis melakukan penelitian pada bidang ini atau dengan kata lain penelitian ini berawal dari penelitian sebelumnya. Beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan *smartphone* yaitu skripsi Mahasiswa STAIN Kediri dengan judul “Pengaruh Orientasi Penggunaan Handphone di Sekolah Terhadap Perilaku Belajar Siswa” penelitian yang dilakukan oleh Novi Wahyu Harfiana (2010). Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Beliau menjelaskan mengenai perilaku siswa dalam menggunakan HP, dan berpengaruh terhadap perilaku belajar.

Selanjutnya ada skripsi terdahulu yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi *Handphone* (HP) terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan”. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fadillah (2011). Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan alat komunikasi *handphone* (HP) terhadap aktivitas belajar dan pengaruh yang dimaksud di sini adalah pengaruh negatif dari penggunaan alat komunikasi *handphone*. Dalam penulisan skripsi ini menggunakan penelitian *kuantitatif* dengan menggunakan “*metode statistik deskriptif analisis* yaitu metode yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik berupa alami maupun rekayasa manusia dengan sifat kajiannya menggunakan ukuran, jumlah atau frekuensi” dan ditunjang oleh data-data yang diperoleh melalui penelitian lapangan (*field research*) yaitu mengumpulkan data dari objek yang diteliti.

Perbedaan penulis yang sekarang dengan penulis yang sebelumnya adalah pada peneliti saat ini mengambil fokus pada pengaruh penggunaan *smartphone* dalam aktivitas belajar terhadap prestasi belajar. Menurut teori Harold Lasswell, “proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu.” Dari teori tersebut *smartphone* dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan dan sebagai media untuk belajar elektronik. Kemudian media akan menimbulkan pengaruh terhadap cara belajar siswa. Aktivitas belajar merupakan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa baik di sekolah maupun di rumah. Kemudian, hasil dari aktivitas belajar tersebut akan menghasilkan prestasi belajar.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk mempermudah pembahasan maka perlu adanya ruang lingkup penelitian agar persoalan yang diteliti tidak meluas dan agar fokus penelitian menjadi jelas. Maka ruang lingkup pembahasannya adalah sebagai berikut:

1. Lokasi penelitian adalah di SMPN 7 Kediri
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMPN 7 Kediri
3. Variabel penelitian ada 2 yaitu:
 - a. Variabel bebas (x), yaitu variabel yang diduga berpengaruh terhadap variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan *smartphone* dalam aktivitas belajar siswa kelas VIII SMPN 7 Kediri.

- b. Variabel terikat (y) yaitu, prestasi belajar siswa kelas VIII SMPN 7 Kediri.

H. Penegasan Istilah

1. Telepon cerdas (*smartphone*) adalah telepon genggam yang memiliki sistem operasi untuk masyarakat luas, fungsinya tidak hanya untuk SMS dan telepon saja tetapi pengguna dapat dengan bebas menambahkan aplikasi, menambah fungsi-fungsi atau mengubah sesuai keinginan pengguna. Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan komputer mini yang mempunyai kapabilitas sebuah telepon.
2. Aktivitas belajar adalah kegiatan yang melibatkan seluruh panca indera yang dapat membuat seluruh anggota tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar.
3. Prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya.