

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia yang pada zaman sekarang ini berada pada masa yang serba canggih, banyak informasi dari belahan dunia manapun bisa di akses dengan mudah hanya dengan alat atau barang elektronik yang mempunyai fungsi khusus. Hal inipun memang sangatlah menguntungkan karena bisa melakukan aktivitas seperti browsing-browsing atau berselancar di dunia maya hanya dengan sebuah perangkat canggih yang bisa dengan mudah kita operasikan. Perangkat gadget kini pun sudah menjamur di lingkungan kita bahkan pengguna usia anak-anak pun sudah bisa mengaksesnya.

Adanya perkembangan teknologi yang begitu pesat pada era sekarang ini, membuat banyak orang akhirnya terus bergantung pada kecanggihan teknologi. Smartphone menjadi salah satu alat komunikasi teknologi yang sudah sangat canggih bukan hanya digunakan untuk berkomunikasi saja tetapi dari smartphone kita juga bisa mendapatkan kemudahan- kemudahan dalam mengakses informasi, fitur – fitur yang ada di dalam smartphone juga sudah dirancang secanggih mungkin sehingga itu dapat membantu banyak orang untuk melakukan banyak hal, seperti belanja secara online bahkan berkat kecanggihannya transaksi pembayaran juga dapat kita lakukan melalui smartphone. Banyaknya penggunaan smartphone di semua kalangan baik itu kalangan pelajar dan yang lainnya bukan hanya disasari karena kecanggihannya tetapi pada kenyataannya smartphone sendiri memang sudah menjadi kebutuhan selain itu dari segi harga, smartphone

ada banyak merk yang menawarkan dengan harga yang bisa di jangkau oleh semua kalangan dari mulai kalangan atas, tengah bahkan terbawah sekalipun.

Kemajuan dan perubahan yang terjadi pada alat komunikasi bisa membuat orang lain berinteraksi secara terus menerus bukan hanya lewat telpon atau sms tetapi sudah banyak media media sosial yang dapat menghubungkan satu orang dengan orang lain. Saat ini di dalam smartphone sudah banyak sekali aplikasi yang ditawarkan dan dapat kita unduh secara gratis. Dengan adanya banyak aplikasi tersebut selain dapat menunjang untuk komunikasi terdapat juga aplikasi – aplikasi berupa game yang menawarkan begitu banyak jenis game. Dengan banyaknya aplikasi yang ditawarkan untuk berkomunikasi dan mengakses informasi hal inilah yang menjadi salah satu daya tarik bagi kaum remaja ataupun masyarakat untuk memiliki bermacam bentuk dari smartphone.

Penggunaan smartphone sangat berperan penting bagi kehidupan masyarakat guna untuk berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan, bisnis. Namun dengan semakin banyaknya fasilitas-fasilitas yang disediakan smartphone dan semakin mudahnya cara untuk mengaksesnya menjadikan smartphone sering digunakan untuk hal-hal yang negatif. Penyalahgunaan penggunaan smartphone tersebut disebabkan oleh faktor keteledoran pemakainya atau kurang tepatnya dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya.

Dilansir dari Tempo, Senin (22/10/2018), riset tersebut dilakukan pada 10 – 16 September 2018. Dari penelitian itu, diketahui jika pengguna smartphone di Indonesia rata-rata 1,2 jam per hari digunakan untuk mengonsumsi konten

hiburan. Selain itu, rata-rata penetrasi aplikasi hiburan di Indonesia termasuk olahraga 81,45%. Adapun konsumsi konten hiburan di Indonesia adalah sebesar 23,07%. Untuk konten olahraga, persinya adalah 23,03%. Disusul oleh konten politik dengan 9,39%, gaya hidup 9,38%, sosial 8,86%, dan komedi 7,8%. Sedangkan untuk konten teknologi menduduki skor paling sedikit, yaitu 2,02%. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa porsi paling besar penggunaan smartphone digunakan untuk hiburan, bukan untuk meningkatkan kemampuan teknologi penggunaanya.

Menurut Fernando Moreira (2015:4600) *“There were 6 billion mobile subscriptions globally by the end of 2011 and in developing countries a majority of people access the Internet from their mobile devices . Canals reported that smartphones numbers overtook PCs clients in 2011. This has provided educators an opportunity to deliver meaningful learning via the mobile device”*. Ada 6 miliar langganan seluler secara global pada akhir tahun 2011 dan di negara-negara berkembang mayoritas orang mengakses Internet dari perangkat seluler mereka . Canals melaporkan bahwa nomor ponsel pintar (smartphone) mengalahkan klien PC pada tahun 2011. Ini memberikan pendidik kesempatan untuk menyampaikan pembelajaran bermakna melalui perangkat seluler.

Dengan adanya aplikasi – aplikasi yang ada di smarthphone tidak bisa dipungkiri bahwa hal itu menawarkan berbagai macam kemudahan dalam mencari informasi dan untuk berkomunikasi secara mudah bahkan lewat beberapa aplikasi chatting sekarang kita bisa beratap muka dimana saja dengan mudah menggunakan smartphone ketika sedang berkomunikasi. Adanya kecanggihan

pada smartphone memberikan kemudahan bagi siswa dalam proses belajar untuk memahami materi pelajaran secara mendalam dengan begitu mudah mendapatkan informasi, namun di satu sisi hal itu juga dapat menyebabkan siswa kecanduan untuk bermain game online, hal inilah yang semakin menghawatirkan di mana ketakutan orang tua dan guru terhadap anak yang salah dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada. Dilansir oleh analis kawakan Horace H. Dediu melalui blognya, asymco.com dalam sebuah lembaga riset mengenai smartphone nyatanya Indonesia menduduki posisi keenam untuk daftar pengguna smartphone terbesar di dunia.

Secara tidak langsung pemanfaatan smartphone di kalangan remaja pun mempengaruhi pola belajar dari remaja itu sendiri, banyak remaja yang akhirnya mengorbankan waktu belajar mereka dengan bermain dengan smartphone. Nah itu di gunakan untuk main game, mendengarkan musik, menonton video, membuka sosial media dan aktivitas browsing. Adapun siswa yang juga menggunakan smartphone sebagai sumber informasi pencarian mereka, di mana sekarang buku pelajaran menjadi hal yang kurang dimanfaatkan secara maksimal mengingat semua informasi mengenai pelajaran mereka bisa di dapatkan melalui smartphone. Bukan hanya itu, pengerjaan tugas yang di berikan pun akan terasa lebih mudah mengingat luasnya informasi yang dapat di berikan melalui browsing di smartphone bahkan tidak menutup kemungkinan siswa akan mendapatkan jawaban hanya dengan memindahkan (copy paste) dari hasil browsing mereka tanpa harus berpikir panjang dan mempelajarinya terlebih dahulu, hal inilah yang

akhirnya mengubah pola belajar siswa itu sendiri sehingga waktu belajarpun akan terasa lebih singkat.

Keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik dapat dilihat dari hasil belajar para peserta didik, dari hasil belajar yang ada peserta didik maupun guru dapat mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik mengenai pembelajaran yang diberikan. Dengan adanya tren smarthphone sebenarnya hal itu dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami pelajaran namun terkadang hal tersebut tidak tercapai mengingat banyaknya suguhan lain seperti media sosial dan game yang membuat para peserta didik lupa untuk menggunakan smartphone sebagai acuan atau sebagai pedoman dalam membantu proses belajar dan tentunya hal itu akan sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa itu sendiri.

Ada banyak sekolah yang saat ini akhirnya memperbolehkan siswanya untuk menggunakan smartphone didalam proses belajar hal itu diharapkan mampu untuk menunjang dalam proses pembelajaran. Smartphone dianggap dapat memudahkan siswa untuk lebih dalam memahami materi yang ada. Dari itu disini peneliti ingin melihat seberapa besar dan efektif pengaruh dari smartphone jika smartphone digunakan dalam setiap proses pembelajaran. Carla Santos Pereira (2015:1601) berpendapat bahwa *“With the numerous technologies available, teachers and students can access a multitude of information and make use of it, exploring their potential. The use of these technologies in the classroom provides a closer relationship between teacher and student, promotes their interaction and leads to a joint and more active learning. The constant presence of tools awakens in students greater interest in looking for new ways, allowing a larger and more*

consolidated”. Dimana dengan berbagai teknologi yang tersedia, guru dan siswa dapat mengakses banyak informasi dan memanfaatkannya, menggali potensi mereka. Penggunaan teknologi ini di kelas memberikan hubungan yang lebih dekat antara guru dan siswa, meningkatkan interaksi mereka dan mengarah ke pembelajaran bersama dan lebih aktif. Kehadiran alat-alat secara konstan membangkitkan minat siswa yang lebih besar dalam mencari cara-cara baru, yang memungkinkan perolehan pengetahuan yang lebih besar dan lebih terkonsolidasi.

Penggunaan *smartphone* yang kurang tepat tersebut juga terjadi di beberapa sekolah tingkat SMA di Kabupaten Sleman D.I.Yogyakarta. Dari data yang diperoleh peneliti ketika melakukan survey beberapa pelajar di Kabupaten Sleman, sebanyak lebih dari 95% dari pelajar telah memiliki *smartphone*. Adanya kebutuhan dan rasa eksistensi diri yang besar, mengingat *smartphone* bukan hanya alat untuk berkomunikasi saja sekarang tetapi juga sebagai tren yang dianggap penting oleh sebagian kalangan, hal itulah yang membuat banyak orang berlomba-lomba untuk menginginkan *smartphone* yang lebih dari satu sama lain. Dari beberapa sekolah yang ada di Kabupaten Sleman, sebagian besar dari mereka mengizinkan siswanya untuk membawa gadget ke sekolah. Pihak sekolah beralasan diperbolehkannya siswa untuk membawa gadget ke sekolah guna mempermudah komunikasi siswa dengan keluarganya apabila mau izin ada les tambahan ataupun untuk penjemputan siswa. Meskipun pada kenyataannya banyak siswa yang justru menggunakan *smartphone* untuk hal-hal yang kurang bermanfaat, seperti main game, nonton video, maupun mengakses media-media sosial lainnya yang tidak ada kaitannya dengan kegiatan pembelajaran di sekolah

hal ini diungkapkan oleh beberapa guru yang mengajar dan tak jarang pula ada beberapa siswa yang tertangkap basah sedang bermain gadgetnya saat proses belajar sedang berlangsung. Pada tahun 2013 silam Mobile Web Watch, melakukan survei dan hasilnya adalah media sosial mendominasi cara berkomunikasi online generasi muda (usia 14 – 39 tahun). Sebanyak 40% menggunakannya setiap hari lebih sering daripada pesan instan 35%, dan email 30%.

Berdasarkan suvey dan wawancara yang dilakukan di beberapa SMA yang ada di Kabupaten Sleman siswa SMA di Kabupaten Sleman D.I.Yogyakarta yang sebagian besar berada dalam masa menuju dewasa tersebut sebagian besar sangat suka bermain game, dimana kegiatan tersebut dianggap biasa dan menjadi penghibur mereka saat sudah mulai jenuh dengan belajar akan tetapi hal tersebut nyatanya kadang membuat mereka lalai dalam belajar hal ini dibuktikan dengan ketidak aktifan mereka saat proses belajar mengajar berlangsung, padahal menurut guru yang ditemui oleh peneliti mengatakan bahwa harusnya siswa bisa lebih aktif karena pada setiap akhir pelajaran guru selalu memberi arahan untuk mempelajari materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya. Hal tersebut dikarenakan kurang optimalnya waktu yang di manfaatkan untuk belajar dengan baik oleh siswa dan pada akhirnya semua itu berpengaruh pada hasil belajar beberapa siswa yang tidak tercapai dari standar yang ditentukan, oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Pemanfaatan Smartphone Terhadap Pola Belajar, Hasil Belajar, Dan Motivasi Belajar**

Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri di Kabupaten Sleman, Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang di dapatkan oleh penulis sebagai permasalahan yang penulis dapatkan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Adanya ketergantungan yang negatif pada remaja dalam proses belajar dengan Smartphone
2. Pelajar memiliki banyak alasan dalam menggunakan Smartphone di keseharian mereka sehingga lupa untuk belajar
3. Smartphone mempunyai dampak-dampak negatif terhadap remaja.
4. Terdapat banyak penyalahgunaan Smartphone oleh remaja.
5. Pola belajar siswa yang tidak menentu menyebabkan penurunan tingkat keaktifkan siswa
6. Hasil belajar siswa sebagian banyak yang tidak sesuai standar
7. Kurangnya motivasi siswa untuk lebih giat lagi belajar
8. Kurangnya keaktifkan siswa saat proses belajar di kelas

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini,peneliti membatasi masalah pada pemanfaatan Smartphone terhadap pola belajar, hasil belajar , dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di Sma Negeri yang hanya ada di Kabupaten Sleman Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan diatas maka dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh pemanfaatan Smartphone terhadap pola belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri Kabupaten Sleman Yogyakarta ?
2. Bagaimana pengaruh pemanfaatan Smartphone terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri Kabupaten Sleman Yogyakarta ?
3. Bagaimana pengaruh pemanfaatan Smartphone terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri Kabupaten Sleman Yogyakarta ?
4. Bagaimana pengaruh pola belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri Kabupaten Sleman Yogyakarta ?
5. Bagaimana pengaruh pola belajar terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri Kabupaten Sleman Yogyakarta ?
6. Bagaimana pengaruh pemanfaatan smartphone terhadap hasil belajar dan motivasi belajar melalui variabel pola belajar ?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang ada, maka penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh :

1. Pemanfaatan Smartphone terhadap pola belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri Kabupaten Sleman Yogyakarta.
2. Pemanfaatan Smartphone terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri Kabupaten Sleman Yogyakarta.
3. Pemanfaatan Smartphone terhadap motivasi baca siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri Kabupaten Sleman Yogyakarta.
4. Pola belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri Kabupaten Sleman Yogyakarta
5. Pola belajar terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri Kabupaten Sleman Yogyakarta
6. Pemanfaatan Smartphone terhadap hasil belajar dan motivasi belajar melalui pola belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri Kabupaten Sleman Yogyakarta

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi setiap orang yang melihat penelitian ini, adapun manfaat yang ada dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan acuan penelitian berikutnya dan dapat dikembangkan dengan lebih baik. Selain itu peneliti berharap hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai salah satu tambahan wawasan bagi semua orang terutama yang berhubungan dengan pola belajar, hasil belajar, dan motivasi belajar. Penelitian ini juga bisa dijadikan bahan masukan bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti lebih lanjut objek dan aspek yang sama maupun aspek yang belum tercakup didalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat secara praktis yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Dapat dijadikan sebagai tambahan dalam memahami kemajuan teknologi yang ada pada saat sekarang ini, sehingga smartphone dapat dimanfaatkan dengan baik agar bisa meningkatkan mutu dari segi pendidikan.
- b. Dapat dijadikan sebagai acuan orang tua dalam memberikan pengawasan yang lebih lagi kepada anak dalam menggunakan smartphone agar digunakan sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan anak saja.
- c. Dapat dijadikan sebagai acuan oleh guru, dalam menilai hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh smartphone dalam proses pembelajarannya.
- d. Bagi peneliti sendiri penelitian ini dapat dijadikan wawasan mengenai penggunaan smartphone dikalangan remaja.