

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia pada modern ini berhubungan erat dengan teknologi, salah satunya untuk kebutuhan komunikasi dan informasi. Perkembangan pesat dari media ini membawa perubahan secara radikal dalam gaya hidup. Teknologi yang dimaksud dalam hal ini adalah gawai, salah satunya *smartphone*.¹

Smartphone adalah telepon genggam dengan sistem operasi yang digunakan untuk masyarakat luas, pengguna dapat dengan bebas menambahkan aplikasi, menambah fungsi-fungsi atau mengubah tampilan sesuai keinginan.² Sementara itu, penelitian oleh Backer menyatakan bahwa *smartphone* adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan, seperti *Wireless Mobile Device (WMD)* yang dapat berfungsi seperti sebuah komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti *Personal Digital Assistant (PDA)*, akses internet, *e-mail*, dan *Global Positioning System (GPS)*. *Smartphone* juga memiliki fungsi-fungsi lainnya seperti kamera, video, *MP3 players*, serta transmisi data oleh *Bluetooth*. Dengan kata lain, *smartphone* dapat dikategorikan sebagai mini-komputer yang memiliki banyak fungsi dan pengguna dapat menggunakannya kapanpun dan dimanapun.³

Sejak akhir 1990an, penggunaan *smartphone* terus meningkat dikalangan masyarakat. Survey yang dilakukan oleh eMarketer membuktikan bahwa pengguna *smartphone* diseluruh dunia hingga 2016 berjumlah 2,1 miliar orang. Sejak tahun 2014 hingga 2016 terdapat peningkatan jumlah pengguna setiap tahun berkisar 200 juta orang, sehingga diprediksi ada 2,87 miliar orang di dunia akan menjadi konsumen *smartphone* pada tahun 2020.⁴

Indonesia menjadi negara nomor 3 penyumbang pengguna *smartphone* terbanyak se-Asia Pasifik, dengan total lebih dari 55 juta pengguna pada tahun 2015, ini artinya 1 dari 5 rakyat Indonesia menggunakan *smartphone*.⁵ Menurut survey oleh Ericsson di kuartal ketiga 2017, Indonesia masuk peringkat kedua di dunia dalam pertumbuhan pengguna baru *smartphone*, dengan tambahan sebanyak 7 juta konsumen. Pengguna *smartphone* usia 18 sampai 24 tahun merupakan

pengguna paling aktif, dengan menghabiskan waktu penggunaan rata-rata selama 5,2 jam perhari.⁷ Sementara hasil penelitian yang dilakukan Roy Morgan pada periode Oktober 2014 hingga Maret 2015 didapatkan hasil bahwa di Indonesia, masyarakat berusia 14-24 tahun yang didominasi oleh kelompok pelajar, 77% nya memiliki dan menjadi pengguna *smartphone* paling aktif dibandingkan kelompok usia yang lain.⁶

Penelitian oleh Reinders menyatakan bahwa *smartphone* tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tapi juga merupakan sebuah kebutuhan sosial dan pekerjaan. Di negara-negara berkembang, banyak orang telah mengadopsi penggunaan *smartphone* dalam proses pembelajaran. Banyak penelitian telah dilakukan untuk mengidentifikasi penggunaan teknologi di antara para siswa, termasuk penggunaan *smartphone* dalam belajar.⁷

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan sikap dari tidak tahu menjadi tahu akibat interaksi dengan sumber belajar. Kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran dapat diinterpretasikan dari hasil belajar yang diraih. Hasil belajar dapat dinilai melalui proses evaluasi berupa tes tertulis atau ujian praktek yang diujikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hasilnya berupa nilai, baik dalam bentuk angka atau huruf yang diberikan oleh guru/pendidik sesuai standar.⁸

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) dan faktor yang berasal dari luar (eksternal). Salah satu faktor yang berasal dari luar adalah pengaruh penggunaan teknologi. Teknologi bernilai positif apabila siswa tersebut menggunakan *smartphone* untuk sarana edukasi. Seorang pelajar dengan *smartphone* dapat menerapkan *mobile learning* sehingga dapat mengakses informasi apapun dan dimanapun selama *smartphonenya* masih dalam jangkauan sinyal.¹

Penelitian yang dilakukan oleh Nursina di SMAN 1 Kulisusu Utara dari 98 populasi dengan 9 sampel menggunakan metode wawancara kualitatif 100 % sampel setuju bahwa *smartphone* ternyata mampu mengembangkan cara belajar. Pola belajar berkembang baik secara individu maupun kelompok. Secara individu siswa bebas menentukan cara, metode, dan sumber belajar tanpa kehadiran guru dan temannya. Belajar kelompok dengan *smartphone* mampu membuat siswa

saling bekerja sama dan berdiskusi dalam menyelesaikan tugas sekolah. Dengan pola belajar yang berkembang, membuka kesempatan untuk siswa untuk meningkatkan hasil belajar.⁹

Manfaat *smartphone* untuk pola belajar sehingga mengembangkan hasil belajar terbukti dengan eksperimen oleh Maria bahwa ada perbedaan terhadap nilai indeks prestasi mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan *smartphone* (dari rata-rata 2,77 menjadi 3,10). Pengujian ini ditemukan dari 60 sampel ditemukan korelasi sebesar 0,652 (hubungan kuat) antara penggunaan *smartphone* terhadap nilai akademik. Kesimpulannya, penggunaan *smartphone* dapat meningkatkan hasil belajar.¹⁰

Pemaparan di atas tentang sisi positif *smartphone* ternyata lebih sedikit dibandingkan sisi negatifnya. Kecanduan *smartphone* adalah dampak negatif dari penggunaan yang berlebihan. Hal ini berdampak pada perubahan sikap dan perilaku, mudah depresi, insomnia, kehilangan kepercayaan diri dan yang paling mencolok adalah kesulitan konsentrasi dalam proses belajar.¹¹

Perubahan perilaku menjadi kecanduan, salah satunya diawali dari mekanisme *coping stress* akademik. Hal ini terbukti dari penelitian oleh Karuniawan bahwa 221 orang di Surabaya terdapat korelasi yang signifikan antara *academic stress* dengan kecanduan *smartphone* sebesar 0,517. Ini berarti, semakin seseorang stres terhadap akademiknya, mereka akan menggunakan *smartphone* secara berlebihan dan tidak terkontrol.¹²

Penggunaan *smartphone* secara tidak terkontrol jika dibiarkan secara akademik akan membuat pelajar menjadi kehilangan konsentrasi belajar. Hal ini terbukti dari penelitian pada 60 remaja rentang usia 15 hingga 20 tahun terdapat korelasi positif sebesar 0,343 mengenai kecanduan *smartphone* terhadap hasil belajar. Jika seseorang tidak dapat berkonsentrasi, perhatiannya akan mudah beralih dari satu objek ke objek lain sehingga ia menjadi kurang mampu memahami suatu objek secara utuh.¹³

Setelah seseorang kehilangan konsentrasi belajar, maka akan terjadi prokrastinasi akademik. Prokrastinasi akademik berarti kemalasan atau keinginan menunda untuk mengerjakan kegiatan akademik. Selama menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal, pelajar tidak akan terlepas dari mengerjakan tugas studi.

Apabila mereka menunda hingga tidak mengerjakan tugas, maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar atau bahkan tidak naik kelas. Penelitian di SMAN 105 Jakarta membuktikan dari 137 siswa yang diteliti, 89 % dari mereka melakukan prokrastinasi akademik tingkat sedang hingga tinggi.¹⁴

Perubahan sifat yang tak kalah pentingnya apabila seseorang menjadi kecanduan adalah terjadinya *nomophobia*. *Nomophobia* adalah suatu situasi terkait kecemasan yang dikarenakan ponsel, internet, atau perangkat komputer berada jauh dari jangkauan pemiliknya. Penelitian di Universitas Muhammadiyah Surakarta menunjukkan dari 91 sampel memiliki hubungan antara kecanduan *smartphone* terhadap *nomophobia* dengan nilai korelasi positif sebesar 0,626. Mahasiswa dengan intensitas penggunaan *smartphone* tinggi mempunyai *nomophobia* yang tinggi pula. Hal ini terjadi akibat fitur *smartphone* yang sangat fleksibel. Semakin sering *smartphone* dipakai penggunaanya dalam kehidupan sehari-hari maka semakin tinggi pula tingkat kecemasan yang dialami ketika mereka tidak memiliki akses terhadap *smartphonanya*. Kecemasan itu timbul karena mereka tidak bisa melakukan panggilan, mengirim pesan, browsing, atau melakukan kontak apapun dengan orang lain (keluarga dan teman) lewat ponselnya bila tidak ada sinyal.¹⁵

Berdasarkan literatur yang penulis cari, angka kecanduan *smartphone* dari beberapa sumber seringkali tergolong tinggi. Penelitian oleh Arifin didapatkan tingkat kecanduan *smartphone* sebanyak 38,8 % dari 49 sampel,¹⁶ Sementara itu, 53,34 % pada kategori sedang hingga tinggi terdapat pada penelitian oleh Aufayani di Bukittinggi.¹³ Penelitian oleh Tanaya di SMAN 105 Jakarta terdapat jumlah pelajar dengan kecanduan tertinggi, sebesar 91,2 % pelajar kecanduan dengan *smartphone* dari rentang sedang hingga tinggi.¹⁴

Semua dampak oleh kecanduan *smartphone* tersebut dapat merujuk pada menurunnya hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Chen pada tahun 2006 di Taiwan yang membuktikan bahwa penggunaan *smartphone* yang sering dapat menyebabkan terganggunya performa akademik dan kemampuan belajar sehingga mengakibatkan turunnya prestasi sekolah.¹⁷ Penelitian oleh Maya membuktikan dari 215 sampel terdapat siswa dengan nilai rendah. Apabila Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 80, ini berarti 66 % atau sekitar 142 siswa tergolong kepada nilai “tidak tuntas”, karena nilainya berada di bawah standar tersebut.¹⁸

Berdasarkan data dan fakta di atas, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian di SMA Negeri 2 Padang. Sekolah ini sesuai dengan kriteria yang diinginkan penulis. Penelitian sebelumnya lebih banyak menjadikan mahasiswa sebagai sampel penelitian, bukan remaja dari tingkat sekolah menengah. Selain itu, dari penelitan awal, sekolah ini memiliki skor hasil belajar yang heterogen dibandingkan sekolah lain, hal ini akan menghindarkan bias dan membuat hasil yang bervariasi. Berdasarkan keterangan dari Wakil Kesiswaan SMA Negeri 2 Padang, diketahui bahwa tidak terdapat peraturan tertulis mengenai larangan siswa dalam membawa *handphone* atau *smartphone*. Dari segi tempat, sekolah ini tergolong populasi terjangkau sehingga mudah melakukan penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana hubungan penggunaan *smartphone* dengan hasil belajar siswa SMA Negeri 2 Padang.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan hasil belajar siswa SMA Negeri 2 Padang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui karakteristik pengguna *smartphone* pada siswa SMA Negeri 2 Padang.
2. Mengetahui gambaran penggunaan *smartphone* pada siswa SMA Negeri 2 Padang
3. Mengetahui rekapitulasi hasil belajar (rapor) pada siswa SMA Negeri 2 Padang.
4. Mengetahui hubungan penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 2 Padang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Aspek Teoritis

Manfaat secara teoritis yaitu penelitian ini dapat bermanfaat untuk menguji kebenaran teori tentang hubungan penggunaan *smartphone* dengan hasil belajar siswa.

1.4.2 Aspek Aplikatif

1. Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi SMA di kota Padang pada umumnya dan SMA Negeri 2 Padang pada khususnya mengenai dampak penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa SMA.
2. Hasil penelitian ini diharapkan memotivasi siswa SMA untuk menggunakan *smartphone* dalam batas penggunaan yang sewajarnya.
3. Hasil penelitian ini diharapkan memberi masukan bagi orang tua dalam mendidik anak melakukan hal-hal yang bermanfaat dan bernilai positif.

1.4.3 Aspek Penulis

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti mengenai pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap hasil belajar siswa SMA.

1.4.4 Aspek Pengembangan Penelitian

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian lebih lanjut mengenai hubungan penggunaan *smartphone* dengan hasil belajar siswa SMA serta penjelasan teoritisnya.

