

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

a. Kajian Teori

1. Definisi Media Elektronik

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti "perantara" atau "pengantar", yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Jadi, dalam pengertian yang lain, media adalah alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak.

Media merupakan alat yang fungsinya sebagai perantara atau pengantar yang dapat memepertmudah kita dalam mendapatkan atau menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan menurut para ahli media yaitu :

Menurut **Arief S. Sadiman**, dkk. (2012)

“Media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengiriman pesan kepada penerima pesan, sehingga dapat merangsang pildran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa, yang sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif dan efesien sesuai dengan yang diharapkan”.

Sedangkan Menurut **Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A.** (2013, hlm 192) :

“ Mengatakan bahwa media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’.Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke

penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*) “.

Namun akibat dari Perkembangan Teknologi akhir-akhir ini sangat berkembang pesat. Hampir sebagian besar media telah berubah menjadi media elektronik. Elektronik Menurut **Fitzgerald, Higginbotham, dan Grabel** :

“ Mengemukakan bahwa elektronika merupakan cabang ilmu listrik yang bersangkutan atau berkaitan secara luas dengan alih informasi menggunakan tenaga elektromagnetik. “

Maka Media elektronik merupakan media yang menggunakan elektronik atau energi elektromekanis bagi pengguna akhir untuk mengakses kontennya. Istilah ini merupakan kontras dari media statis (terutama media cetak), yang meskipun sering dihasilkan secara elektronis tetapi tidak membutuhkan elektronik untuk diakses oleh pengguna akhir. Sumber media elektronik yang familier bagi pengguna umum antara lain adalah rekaman video, rekaman audio, presentasi multimedia, dan konten daring. Media elektronik dapat berbentuk analog maupun digital, walaupun media baru pada umumnya berbentuk digital.

2. Jenis-Jenis Media Hiburan Elektronik

Seperti kita ketahui bahwa hampir sebagian besar telah berubah menjadi serba Elektronik, dari mulai melakukan pekerjaan rumah tangga hingga kegiatan sehari-hari. Namun akibat dari pengaruh teknologi yang sangat pesat itulah yang telah merubah barang-barang menjadi berbasis elektronik, termasuk media hiburan pun telah menjadi media hiburan yang berbasis elektronik. Jenis-jenis media hiburan berbasis elektronik juga mulai beraneka ragam, yaitu seperti :

a) Televisi

televisi adalah televisi siaran yang merupakan media dari jaringan komunikasi dengan ciri-ciri yang dimiliki komunikasi massa, yaitu berlangsung satu arah, komunikatornya melembaga, pesannya bersifat umum, sasarannya menimbulkan keserampakan, dan komunikasinya bersifat heterogen. Menurut **Dominick (2010)** :

“Televisi merupakan jaringan komunikasi dengan peran seperti komunikasi massa yaitu satu arah, menimbulkan keserampakan dan komunikasi bersifat heterogen. Televisi merupakan media massa yang berfungsi sebagai alat pendidikan, penerangan, dan hiburan. Selain itu sifat negatif TV adalah sepiantas lalu, tidak terlalu dapat diterima dengan sempurna, dan menghadapi publik yang heterogen”.

b) Smartphone

Smartphone adalah telepon pintar yang memiliki kemampuan seperti komputer. Smartphone diklasifikasikan sebagai high end mobile phone yang dilengkapi dengan kemampuan mobile computing. Dengan kemampuan mobile computing tersebut, smartphone memiliki kemampuan yang tak bisa dibandingkan dengan ponsel biasa. Menurut **Ridi Ferdiana , ST, MT (2008)** Smartphone ialah :

“ Smartphone didefinisikan sebagai perangkat ponsel yang memiliki fitur-fitur yang melebihi ponsel pada umumnya, hal ini ditandai dengan keberadaan fitur tambahan selain komunikasi, seperti PIM, dukungan penambahan aplikasi,serta memiliki sistem operasi yang mendukung berbagai fitur multimedia dan kebutuhan bisnis.”

c) **Playstation**

Playstation adalah suatu teknologi yang canggih dalam bidang permainan. Playstation merupakan rangkaian sistem yang dapat menampilkan gambar, suara, gerak yang keluar jika dihubungkan dengan televisi melalui kabel penghubung. Playstation merupakan salah satu sarana anak-anak ataupun pelajar untuk menghilangkan kejenuhan. Permainan Playstation ini merupakan permainan berbasis program komputer yang memberikan jenis permainan baru yang sangat disukai anak-anak.

d) **PC/Komputer/Laptop/ Notebook**

Secara umum adalah alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan dimana komputer itu sendiri merupakan perangkat elektronik yang terdiri dari beberapa komponen yang saling bekerja sama membentuk sebuah sistem kerja yang dapat menjalankan pekerjaan secara otomatis berdasarkan urutan instruksi ataupun program yang diberikan kepadanya sehingga dapat menghasilkan suatu informasi berdasarkan program dan data yang ada.

Menurut **Donal H. Sanderes** :

“ PC/Komputer/Laptop/Notebook adalah sistem elektronik untuk manipulasi data dengan cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan agar secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya, dan menghasilkan output dibawah pengawasan suatu langkah-langkah instruksi program (sistem operasi) yang tersimpan di dalam penyimpanannya (stored program).”

3. **Fungsi Penggunaan Media Elektronik**

Media Elektronik diciptakan memiliki fungsi yaitu untuk memudahkan manusia dalam melakukan pekerjaannya, berikut fungsi-fungsi media Elektronik yaitu :

a) Televisi

Dari sekian banyak media komunikasi massa seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, internet dan film, ternyata televisi yang menduduki tingkat teratas yang diminati banyak orang-orang. Karena kelebihan televisi yang menampilkan informasi secara menarik melalui audio visual hal inilah yang memudahkan orang-orang untuk memperoleh hiburan dan menerima informasi secara cepat dan mudah. Sedangkan menurut para ahli yaitu :

Menurut **Efendy** (2014, hlm 21) :

“ Televisi pada dasarnya tidak hanya sekedar sarana pelepas ketegangan atau hiburan, namun isi dan informasi apapun yang ditayangkan mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan masyarakat. Sebab, apa yang ditayangkan oleh berbagai program acara televisi akan mempengaruhi penontonnya. Realitas subjektif atau sebagaimana yang digambarkan Lippman dengan jargon “*the world outside and the pictures in our head*” yang dibentuk oleh media akan menjadi gambaran realitas publik tentang berbagai peristiwa sosial yang terjadi disekitarnya. Realitas inilah yang kemudian akan mendorong respons atau sikap penontonnya terhadap berbagai hal tertentu “.

b) Smartphone

Kehidupan manusia sehari-hari tidak terlepas dari kebutuhan untuk berkomunikasi antara yang satu dengan yang lain. Salah satu alat yang biasa digunakan manusia untuk berkomunikasi jarak jauh adalah telepon genggam atau handphone. Teknologi handphone selalu mengalami kemajuan dari waktu ke waktu. Saat ini handphone yang mengadopsi teknologi yang mutakhir disebut sebagai smartphone. Walau pun canggih dan modern namun fungsi atau fitur standar tetap ada sama halnya seperti handphone yang masih menggunakan teknologi lama.

- **Komunikasi antar manusia**

Smartphone adalah suatu bentuk pengembangan terbaru dari teknologi telepon nirkabel. Dengan smartphone seseorang dapat melakukan komunikasi seperti handphone biasa pada umumnya, yaitu seperti untuk telepon suara, mengirim pesan sms, pesan video, dan layanan data. Akan tetapi smartphone dilengkapi dengan prosesor, memori, dan perlengkapan lainnya yang lebih canggih mirip seperti teknologi yang ada pada komputer.

- **Lifestyle**

Ada banyak orang yang menggunakan smartphone untuk menunjang penampilan sehari-hari. Orang yang memiliki gengsi yang tinggi akan berusaha sekuat tenaga untuk menggunakan smartphone yang dipandang orang keren dan canggih. Dan banyak orang-orang yang menilai semakin mahal harga Smartphone tersebut, semakin tinggi juga kelas sosial orang tersebut.

- **Hiburan**

Smartphone dapat menayangkan berbagai format multimedia yang ada. Media streaming online pun juga dapat dengan mudah dijalankan di smartphone yang canggih tanpa banyak kendala. Ditambah lagi dengan adanya berbagai aplikasi hiburan gratisan yang dapat diunduh secara gratis maupun berbayar menambah lengkap sarana hiburan yang ada pada smartphone.

c) Playstation

Fungsi playstation adalah sebagai hiburan dalam bermain game, karena melalui playstatio bisa dikatakan lebih seru dalam bermain game dibandingkan di smartphone, atau

pc/computer/laptop/notebook. Karena playstation lebih banyak menunjukkan efek 3 Dimensi yang membuat penggunaanya lebih senang di depan playstation.

4. Perkembangan Media Hiburan Berbasis Elektronik

Perkembangan Teknologi akhir-akhir ini sangat berkembang pesat. Tidak dipungkiri lagi hampir sebagian kegiatan yang kita laksanakan hampir setiap harinya mengandalkan kecanggihan teknologi seperti halnya barang-barang elektronik yang biasanya digunakan dalam mempermudah kegiatan dalam pekerjaan manusia dari mulai menyuci, berpergian kemana-mana, memasak, dan lain-lain.

Dan jika dilihat barang elektronik adalah barang yang lumrah saat ini, dimana hampir sebagian manusia di penjuru dunia memiliki barang elektronik. Barang elektronik saat ini sangat mudah untuk di dapatkan, bahkan harga yang dipasarkan oleh barang-barang elektronik sudah terhitung murah. Dan semua kalangan hampir semua mempunyai barang elektronik dari mulai kalangan ekonomi atas maupun menengah, bahkan juga kalangan ekonomi bawah juga memiliki barang elektronik. Sehingga barang elektronik ini sangat berpengaruh terhadap keseharian manusia saat ini.

Akibat dari dampak pesatnya teknologi tersebut tidak dipungkiri juga Media Hiburan yang ada dalam di kehidupan sehari-hari manusia juga ikut berpengaruh, sejak kehadiran Media Hiburan berbasis Elektronik tersebut orang-orang saat ini sudah mulai meninggalkan media hiburan yang masih tradisional dan mulai beralih kepada media hiburan yang modern.

Sedangkan yang kita ketahui bahwa Media hiburan merupakan alat sebagai penghibur kita untuk menghilangkan rasa bosan, sedih, atau lain-lain. Namun seiring perjalanan waktu media hiburan pun sudah berbasis elektronik sudah mulai beragam dari mulai smartphone,

televisi, playstation, pc atau komputer, laptop, dan lain-lain. Jika dilihat hampir setiap orang memiliki barang-barang elektronik tersebut.

Namun jika kita lihat media hiburan berbasis elektronik seperti televisi, smartphone, dan playstation lah yang paling banyak penggemarnya, selain dijadikan media hiburan ketiga barang tersebut juga dapat menjadi informasi. Terutama smartphone dan televisi yang didalamnya cukup banyak informasi yang dapat digunakan.

Media hiburan berbasis elektronik dapat dinikmati oleh segala usia dari mulai anak kecil, remaja, hingga orang dewasa. Terutama pengguna terbanyak dari media hiburan berbasis elektronik ini adalah para siswa sma, pada usia ini hampir sebagian besar siswa sma telah diberikan kewenangan untuk menggunakan media hiburan berbasis elektronik ini oleh orang tua nya. Hampir sebagian besar juga selalu membawa media hiburan elektronik mereka seperti smartphone sebagai media alat komunikasi dan hiburan mereka, bahkan pulang sekolah bersama teman sekelasnya tidak jarang juga siswa sma terutama anak laki-laki suka membawa playstation ke sekolah untuk dimainkan saat istirahat ataupun saat sehabis jam pulang sekolah untuk dimainkan bersama teman sekelas nya.

b. Kerangka Pemikiran

Pada saat ini penggunaan kebutuhan elektronik telah menjadi kebutuhan pokok yang hampir sebagian besar orang butuhkan di zaman maju seperti ini. Bahkan barang-barang saat ini telah disulap menjadi barang-barang elektronik termasuk dalam hal alat rumah tangga, alat dalam media pembelajaran. Bahkan dalam hal hiburannya pun juga telah dirubah dalam bentuk elektronik dan kini hadir banyak sekali media hiburan elektronik contohnya, seperti Televisi atau yang sering kita sebut TV, Play Station, dan Smartphone.

Jika kita lihat pada zaman dahulu orang-orang lebih menyukai media hiburan yang bersifat Tradisional namun karena perkembangan zaman orang-orang sangat menyukai media hiburan yang berbasis elektronik, karena media hiburan yang berbasis elektronik lebih mempermudah mereka untuk mendapatkan hiburan yang cepat. Bahkan segala usia sangatlah menyukai media hiburan ini karena dengan media hiburan elektronik kita dapat mengetahui bagaimana dunia itu, seperti kita dapat mengetahui kebudayaan dan keadaan luar negeri dari televisi, playstation, dan juga barang elektronik kecil seperti smartphone.

Dan jika kita lihat juga bahwa pengguna terbesar dan terbanyak adalah seorang siswa baik siswa yang , bahkan sekarang siswa sekolah dasar pun juga hampir semuanya punya barang elektronik seperti Smartphone. namun jika dilihat dari segi pembentukan mentalnya bahwa media hiburan elektronik ini sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakternya sehingga dapat mempengaruhi perilakunya sehari-hari. Dan dengan adanya media hiburan elektronik dan ini juga memiliki banyak dampak, baik dalam segi positif maupun negatif.

1. Pembentukan Karakter terhadap Seorang Siswa

Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan dari pendidikan nasional. Dalam **UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003** menyatakan bahwa **tujuan pendidikan nasional** adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia. Tujuan pendidikan tersebut dibuat agar pendidikan itu tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau lebih berkarakter. Sehingga nantinya akan melahirkan generasi-generasi bangsa yang unggul dan tumbuh berkembang dengan karakter yang bernafaskan nilai-nilai luhur bangsa serta agama. Sedangkan karakter merupakan sifat – sifat kejiwaan, akhlak, dan budi pekerti yang dapat membuat seseorang terlihat berbeda dari orang lain. Berkarakter dapat diartikan memiliki watak dan juga kepribadian.

Menurut penjelasan diatas bahwa media hiburan berbasis elektronik itu dapat berpengaruh kepada pembentukan karakter seseorang terutama seorang siswa yang masih mencari jati diri dan masih bingung dalam menentukan perilaku yang baik dan buruk. Sehingga sebagian dari mereka dengan mudah terpengaruh dari penggunaan media hiburan elektronik tersebut.

Namun jika terus dibiarkan tanpa adanya batasan dan pengawasan baik dari orang tua dan para guru mampu mempengaruhi pembentukan karakter dari siswa tersebut. Karena telah kita segala sesuatu yang baik dan yang buruk itu sudah ada didalam media hiburan berbasis elektronik seperti smartphone, televisi, dan smartphone. Jika dilihat penggunaan berlebihan itu dapat berpengaruh terhadap bentuk karakter terutama pada perilaku siswa dalam kegiatan sehari-hari.

Bila diperhatikan banyak sekali siswa yang terlalu banyak menggunakan media hiburan berbasis elektronik sehingga mereka dapat terpengaruh dari pemberitaan yang ada di televisi atau pun surat kabar elektronik yang ada di smartphone yang belum tentu pemberitaan tersebut benar, ataupun para siswa melakukan kekerasan seperti yang ditampilkan dalam permainan yang mereka mainkan di playstation.

2. Dampak dari Penggunaan Media Hiburan Berbasis Elektronik Bagi Siswa

a) Dampak Positif

Media hiburan elektronik merupakan media hiburan yang berbasis elektronik dan menjadi memiliki banyak sekali penggunaannya dan dari berbagai kalangan usia. Media hiburan elektronik terdiri dari televisi, handphone, computer atau laptop, internet, playstation, dan lain-lain. Dan beberapa contoh dari dampak positif dari Televisi, Smartphone, dan Playstation :

- 1) Dampak Positif dalam penggunaan televisi, yaitu Dalam hal penyajian berita, televisi umumnya selalu up to date, mampu menyajikan berita terbaru langsung dari lokasi kejadian. Hal ini tentu akan membuat Anda tidak ketinggalan informasi dan memberikan wawasan yang cukup luas pada Anda secara cepat. Bila televisi menyajikan acara-acara yang berhubungan dengan pendidikan, hal ini tentu sangat berguna bagi para pelajar. Seorang pelajar bisa mengambil manfaat berupa informasi pendidikan dari acara televisi tersebut. Salah satu pengaruh positif televisi adalah Anda bisa menyegarkan otak dengan menonton beragam tayangan hiburan yang disajikan oleh stasiun televisi. Mulai dari acara kuis, film, sinetron, atau hiburan-hiburan yang lain. Televisi banyak menampilkan tokoh-tokoh yang memiliki pengaruh, baik dalam dunia pendidikan, dunia usaha, hiburan, atau yang lainnya. Figur-figur yang ditampilkan dalam televisi ini bisa memicu anda untuk mencontoh kesuksesan mereka.

- 2) Dampak Positif dari penggunaan Smartphone bagi Para siswa khususnya :
 1. Memudahkan dalam mengakses informasi secara luas dan cepat.
 2. Memudahkan dalam berkomunikasi, terutama jika digunakan untuk membuat forum diskusi.
 3. Menambah wawasan pengetahuan pelajar karena mudahnya mencari informasi.

- 3) Dampak positif dari penggunaan Playstation bagi siswa :
 1. Bisa menghilangkan kepenatan setelah seharian melakukan aktivitas yang melelahkan seperti belajar seharian di sekolah.

2. Mempererat persahabatan antar sesama teman karena di playstation bisa dimainkan berdua sehingga bisa untuk bermain bersama.
3. Menguntungkan karena biasanya ada kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan untuk penggemar playstation khususnya game sepak bola, jika menang dalam event tersebut pemenang mendapat hadiah.

b) Dampak Negatif

Namun media hiburan elektronik juga mendapatkan banyak sekali dampak negative dari penggunaannya, berikut adalah dampak dari contoh media hiburan elektronik seperti Playstation, televisi dan smartphone :

- 1) Pengaruh negatif televisi yang paling utama adalah membuat Anda lupa waktu. Bila sudah menonton televisi, kita mungkin akan merasa malas untuk melakukan suatu pekerjaan. Terutama Bagi seorang siswa, pengaruh negatif televisi yang satu ini tentu sangat merugikan, karena mereka bisa saja akan lupa untuk belajar. Banyaknya acara-acara yang tidak mendidik di televisi bisa mempengaruhi kejiwaan seorang anak. Film kekerasan atau berita kriminal adalah beberapa acara yang tidak patut ditonton oleh anak kecil maupun remaja. Mereka bisa saja meniru adegan kekerasan atau tindak kriminal yang mereka tonton di televisi. Televisi mampu meningkatkan daya konsumtif masyarakat. Di televisi, banyak sekali iklan-iklan yang menyajikan berbagai barang. Baik orang dewasa maupun anak kecil, siapapun bisa menjadi korban iklan televisi.
- 2) Dampak Negatif dari Penggunaan Smartphone bagi siswa :
 1. Menjadikan pemakainya malas, hanya mengandalkan smartphone.

2. Melemahkan otak penggunanya, karena mudahnya dalam mencari informasi pelajar malas untuk berfikir
 3. Mengganggu kesehatan penggunanya, terutama kesehatan mata.
 4. Membuat penggunanya kecanduan sosmed (social media), game, serta aplikasi-alikasi lainnya .
 5. Membuat boros, karena penggunaan smartphome yang tidak lepas dari internet menyebabkan pemakaian pulsa berlebih.
 6. Memungkinkan pelajar untuk mengakses hal-hal yang tidak seharusnya diakses seperti video porno.
- 3) Dampak Negatif dari penggunaan playstation bagi siswa :
1. Menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Seperti siswa akan malas dalam belajar, tugas dari sekolah terbengkalai sehingga mereka mengerjakan tugas tersebut di sekolah.
 2. Kehidupan nyata menjadi berantakan, seperti tidak bisa membagi waktu mereka antara bermain dan belajar.
 3. Membuat orang terisolasi atau menjadi orang individualis dengan lingkungan sekitar. Ini adalah efek karena terlalu seringnya bermain game sehingga lupa akan kehidupan nyatanya.
 4. Mengganggu kesehatan. Karena seseorang yang bermain game dalam waktu sangat lama ia hanya melakukan kegiatan pasif
 5. Mengakibatkan pola makan dan tidur yang tidak teratur sehingga mudah terserang penyakit. Jika terlalu sering akan menimbulkan pengaruh psikologis. Menghayal dan pikiran yang selalu tertuju pada game adalah efek negative yang ditimbulkannya. Mempengaruhi pola pikir dan tingkah laku
 6. Pemborosan, Jika game online telah menjadi candu. Karena jika seseorang telah kecanduan, ia dapat mengorbankan apapun demi keinginannya.

7. Dapat merusak mata, karena mata jarang berkedip ketika sedang bermain Playstation. (Bahkan tidak berkedip selama berjam - jam)
8. Malas belajar karena terlalu asik bermain Playstation
9. Lupa waktu. Biasanya seorang siswa kalau sudah bermain Playstation sering lupa waktu. (Baik itu lupa waktu makan, waktu sholat, waktu belajar)
10. Ketagihan. Biasanya orang yang baru pertama bermain Playstation akan ketagihan dan ingin mencoba terus menerus.
11. Menjadikan anak bersifat individual. Jika anak dibiarkan bermain Playstation terus menerus, bisa menjadikan anak jarang bermain dengan teman sebayanya. (Otomatis menjadikan anak bersifat individual).

c. Asumsi

Karakter adalah sebuah keyakinan atau kebiasaan yang biasanya tindakan ini dilakukan oleh seorang individu , sedangkan **Menurut Kertajaya** (2010 hlm 53) :

“ Karakter adalah ciri khas yang dimiliki oleh suatu objek atau individu. Karakteristik yang asli dan berakar pada kepribadian atau individu benda, serta “mesin” yang mendorong bagaimana bertindak, berperilaku, katakanlah, dan menanggapi sesuatu”.

Maka jika kita lihat bahwa pembentukan karakter siswa akan berubah jika anak tersebut sudah terpaku pada suatu benda maka dia akan lebih focus terhadap benda tersebut. Siswa pun sama jika dia sudah menyukai playstation dan smartphone maka siswa tersebut juga akan lebih focus terhadap barang tersebut. Jika dilihat siswa saat ini terbiasa hidup dengan kedua media hiburan berbasis elektronik, dan mereka juga hampir setiap hari terpaku pada televisi. Hampir sebagian besar siswa hampir setiap hari menonton tayangan di televisi contoh mereka menonton sinetron, berita, dan lain sebagainya. Namun jika dilihat peranan televise, smartphone, dan playstation sangat

berpengaruh bagi pembentukan karakter siswa, dan perilaku dari siswa dalam kesehariannya.

d. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori dan belum menggunakan fakta. Oleh karena itu, setiap penelitian yang dilakukan memiliki suatu hipotesis atau jawaban sementara terhadap penelitian yang akan dilakukan. Dari hipotesis tersebut akan dilakukan penelitian lebih lanjut untuk membuktikan apakah hipotesis tersebut benar adanya atau tidak benar.

Menurut **Prof. Dr. Sugiono** (2015 hlm 63) :

“ Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik”.

Berdasarkan kajian dari atas, hipotesis penelitian ini bahwa Media Hiburan Berbasis Elektronik seperti Smartphone, Playstation, dan Televisi ini sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter siswa.