

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini perkembangan teknologi yang sangat pesat telah mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia baik dalam bidang politik, budaya, ekonomi, bahkan dalam bidang pendidikan. *Smartphone* adalah salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi kecanggihan yang digunakan oleh semua orang bahkan seorang pelajar .

Smartphone (ponsel cerdas) merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan menyajikan fitur canggih bukan hanya sebagai alat komunikasi akan tetapi sistem operasi yang menyediakan pengembangan aplikasi dan bisa digunakan seperti *browsing internet*, membaca *e-book*, belanja *online*, mentransfer uang, *games*, dan berbagai fitur lainnya. Sehingga dapat mempermudah aktivitas pekerjaan manusia misalnya dalam dunia bisnis, pekerja, bahkan murid-murid sekolah hingga mahasiswa yang bergantung dengan kecepatan bertukar informasi dengan yang lain, serta dapat juga mencari informasi yang tersebar di internet sebagai salah satu kebutuhan individu cukup dengan sebuah *smartphone*.

Manfaat yang bisa didapat dari kemajuan teknologi adalah memberikan kemudahan dalam bidang pendidikan terutama sebagai salah satu sumber pengetahuan dan referensi dalam belajar dan mendapatkan informasi yang kita butuhkan dari mana saja, kapan saja, dan dimana saja. Purbo (dalam Prihatna, 2005, hlm.7) mengatakan, “Internet pada dasarnya merupakan sebuah media yang digunakan untuk mengefisienkan sebuah proses komunikasi yang disambungkan dengan berbagai aplikasi”.

Penggunaan perangkat *smartphone* memberikan dampak negatif terhadap kehidupan manusia diantaranya mudahnya informasi mengenai pornografi yang tersebar melalui jaringan internet pada *smartphone*, tak sedikit juga kalangan

masyarakat remaja yang lebih senang belajar budaya asing seperti jenis tarian asing yang di dapatkan melalui media internet.

Dengan semakin mudahnya mengakses pengetahuan melalui *smartphone* terdapat pula hal-hal yang merugikan bagi penggunanya terutama bagi kalangan siswa yang bermain dengan menggunakan *smartphone* sampai berjam-jam, *games*, dan membuat siswa kecanduan media sosial. Oleh karena itu, perilaku siswa yang sudah kecanduan dengan *smartphone* secara langsung bisa menurunkan motivasi belajar siswa dan membuat siswa sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar.

Sardiman (2005, hlm. 75) mengatakan, “Motivasi belajar adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang ingin melakukan sesuatu, dan apabila ia tidak suka, maka akan berusaha meniadakan atau mengelak perasaan tidak suka itu”.

Dengan adanya kemajuan teknologi sistem pembelajaran tidak harus melalui tatap muka, sehingga proses pembelajaran tidak mempertemukan siswa dengan guru, tetapi bisa juga menggunakan *smartphone* jasa internet dan lain-lain. Karena saat ini jarak dan waktu tidaklah menjadi suatu penghambat yang berarti untuk mendapatkan ilmu, berbagai aplikasi sudah tercipta untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar, dengan sistem ini maka seorang pelajar tidak perlu lagi kesekolah cukup meluangkan waktunya untuk berkomunikasi dengan guru lewat *smartphone*.

Ditengah terjadinya pandemi wabah virus corona (Covid-19) siswa tidak bisa melakukan pembelajaran dengan bertatap muka secara langsung karena kebijakan dari pemerintah untuk tetap belajar di rumah, namun siswa bisa melakukan proses pembelajaran secara daring atau *online* dengan menggunakan *smartphone* bertujuan agar siswa dapat mengakses pembelajaran yang diberikan oleh guru melalui *smartphone*.

Tetapi, penggunaan *smartphone* oleh para siswa ini kebanyakan digunakan untuk berkomunikasi melalui sosial media yang berlebihan di luar kontrol seperti *Instagram, facebook, youtube, twitter, whatsapp* sehingga menyebabkan waktu belajar akan berkurang dan akan mengganggu konsentrasi belajar. Yang seharusnya dimanfaatkan untuk belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan

oleh guru namun kebiasaan ini peserta didik merasa bahwa belajar bukan fokus tujuan utama sehingga mengganggu motivasi belajar baik di sekolah maupun di rumah.

Peserta didik yang menggunakan *smartphone* dengan bijak untuk digunakan belajar dan mencari pengetahuan baru yang telah diperoleh dapat meningkatkan prestasi. Namun sebaliknya apabila peserta didik menggunakan *smartphone* untuk hal-hal yang kurang berkaitan dengan bidang akademis seperti seringnya mengakses hiburan, bermain *games*, dan kecanduan media sosial menjadi penghambat belajar sehingga tidak ada motivasi belajar. Ketergantungan akan berdampak buruk bagi perkembangan proses belajar peserta didik, dan membuat anak tidak fokus terhadap apa yang sedang di hadapinya.

Dari hasil wawancara mengenai penggunaan *smartphone* pada siswa kelas XI IPS SMA N 1 Ngamprah, pada kenyataannya kebanyakan siswa menggunakan *smartphone* dipakai untuk mengakses media sosial seperti instagram, facebook, whatsapp dan *game*. Dalam hal ini penggunaan *smartphone* dapat mempengaruhi motivasi belajar. Sobon (2019, hlm.99) menarik simpulan dari hasil penelitiannya sebagai berikut:

siswa lebih lama menggunakan *smartphone* pada hal-hal hiburan dan *game* dibandingkan penggunaannya pada konteks pembelajaran atau sumber belajar. Kelebihan menggunakan *smartphone* bagi pelajar akan menurunkan semangat belajar di rumah dan meremehkan tugas yang diberikan oleh guru. Untuk mengatasi masalah ini guru memberitahukan agar orangtua harus selalu memantau jadwal belajar di rumah yang dilaksanakan secara daring atau *online*, dan lebih mengawasi pembatasan pemakaian *smartphone* dengan demikian siswa dapat menggunakan dan memanfaatkan *smartphone* sebagai teknologi yang dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan secara lebih luas.

Dalam hal ini, jika *smartphone* hanya digunakan dalam konteks bisa berkomunikasi dengan mudah saja, bermain *game*, media sosial seperti facebook, instagram, whatsapp maka akan menyebabkan menurunnya motivasi belajar baik di sekolah maupun dirumah.

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang di uraikan di atas maka dibuat suatu rencana penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas XI IPS SMAN 1 Ngamprah Pada Mata Pelajaran Ekonomi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar di laksanakan dirumah dengan menggunakan *smartphone*
2. Siswa lebih sering bermain *game*, mengakses sosial media sehingga meremehkan tugas yang diberikan oleh guru selama kegiatan belajar dirumah
3. Adanya dampak negatif dari pengguna *smartphone* seperti menurunnya semangat untuk belajar hingga tidak mempunyai motivasi belajar
4. Mengakses Internet tidak di manfaatkan untuk mencari informasi pengetahuan baru

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah penggunaan *smartphone* pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Ngamprah?
2. Bagaimanakah motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Ngamprah?
3. Adakah pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMA N 1 Ngamprah?

D. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan peneliti dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penggunaan *smartphone* pada siswa kelas XI di SMA N 1 Ngamprah
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas XI di SMA N 1 Ngamprah

3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMA N 1 Ngamprah

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi dunia pendidikan mengenai pengaruh penggunaan *smartphone* dan pemanfaatan internet terhadap motivasi belajar, dari hasil penelitian dapat memberi kekuatan baru untuk mendukung teori yang telah ada.

2. Manfaat dari segi kebijakan

Manfaat dari segi kebijakan, memberikan suatu arahan bagi peserta didik dalam kegiatan belajar pada mata pelajaran ekonomi tidak hanya dilakukan di dalam kelas, melainkan bisa menggunakan *smartphone* dan memanfaatkan internet dalam situasi pandemi virus covid-19 bertujuan agar peserta didik bisa belajar seperti biasanya.

3. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa

- Bahan masukan bagi para siswa agar menggunakan *smartphone* dan memanfaatkan internet dengan semestinya.
- Dapat memberikan manfaat bagi pengembangan kualitas pembelajaran di SMA

- b. Bagi guru

Sebagai bahan masukan dalam mengembangkan pembelajaran melalui daring atau online yang lebih efektif sehingga dapat melatih kemandirian belajar siswa.

- c. Bagi sekolah

Memberikan informasi, sumber pengetahuan, bahan kepustakaan atau bahan penelitian dalam dunia Pendidikan selanjutnya.

- d. Bagi peneliti

Sebagai bekal pengalaman yang sangat berharga dalam mengembangkan dan memperluas wawasan ilmu pengetahuan tentang penggunaan *smartphone* khususnya di bidang pendidikan.

4. Manfaat dari segi isu dan aksi sosial

Manfaat dari segi isu dan aksi sosial, memberikan informasi kepada semua pihak mengenai penggunaan *smartphone* pada anak SMA , sehingga bisa menjadi masukan untuk lembaga formal non formal agar dapat menggunakan *smartphone* untuk kegiatan belajar.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional ini dimaksudkan untuk memberikan suatu kejelasan arti serta penegasan istilah-istilah yang berhubungan dengan konsep pokok yang terkandung dalam penelitian ini maka penulis akan menguraikan konsep-konsep pokok tersebut yang terkandung dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan *Smartphone*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005, hlm. 849) penggunaan mempunyai arti “proses, cara perbuatan memakai sesuatu, atau pemakaian. Penggunaan merupakan kegiatan dalam menggunakan atau memakai sesuatu seperti sarana atau barang”.

Menurut Garini dalam Rohman (2017, hlm.27), “*Smartphone* sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan”.

Rahmah (2015, hlm. 7) menjelaskan bahwa penggunaan *smartphone* yaitu “telepon yang bergerak tanpa kabel dengan teknologi seluler yang menggunakan satelit dan juga memiliki kemampuan seperti komputer, dan sistem aplikasinya mampu menjalankan aplikasi yang umum”.

2. Motivasi belajar

Menurut Cleopatra dalam Sobon (2019, hlm.94) mengemukakan, “Motivasi merupakan bagian dalam dari suatu keadaan yang menyebabkan seseorang dalam bertindak dengan cara yang jelas untuk memenuhi beberapa tujuan tertentu”.

Darsono dalam Robiah (2020, hlm. 146) menjelaskan bahwa “belajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan individu secara keseluruhan, baik fisik maupun psikis, untuk mencapai perubahan dalam tingkah laku”.

Jadi kesimpulan dari pengertian di atas bahwa penggunaan *smartphone* atau ponsel cerdas yaitu salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang mempunyai fungsi kecanggihan yang dapat digunakan oleh semua kalangan baik itu siswa, yang terdapat fitur-fitur yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari sehingga pengguna dapat memperoleh informasi dari *Browsing* internet yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar sehingga tujuan yang di kehendaki oleh siswa dapat tercapai. Dalam hal ini penggunaan *smartphone* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam proses kegiatan belajar.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi yang digunakan yakni merujuk pada Panduan Karya Tulis Ilmiah yang diberlakukan di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (2020, hlm.29-32). Adapun bagian- bagian yang terdapat pada penulisan skripsi sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian awal dari skripsi yang mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah. Bagian pendahuluan skripsi berisi hal-hal berikut.

- a. Latar Belakang Masalah
- b. Identifikasi masalah
- c. Rumusan Masalah
- d. Tujuan Penelitian
- e. Manfaat Penelitian
- f. Definisi Operasional
- g. Sistematika Skripsi

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Kajian teori berisi deskripsi teoretis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Secara prinsip, Bab II terdiri dari empat pokok bahasan berikut :

- a. Kajian teori dan kaitannya dengan pembelajaran yang akan diteliti
- b. Hasil-hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian yang akan diteliti
- c. Kerangka pemikiran dan diagram/skema paradigma penelitian
- d. Asumsi dan hipotesis penelitian atau pertanyaan penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci Langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Bab ini berisi hal-hal berikut.

- a. Metode Penelitian
- b. Desain Penelitian
- c. Subjek dan Objek Penelitian
- d. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
- e. Teknik Analisis Data
- f. Prosedur Penelitian

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian yang dilakukan dan pada bagian ini pun menyajikan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan serta bentuk rekomendasi kepada para pembuat kebijakan, pengguna atau kepada peneliti berikutnya.