

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sebagai makhluk sosial, kita tidak bisa menghindar dari tindakan komunikasi menyampaikan dan menerima pesan dari dan ke orang lain. Tindakan komunikasi ini terus menerus terjadi selama proses kehidupan. Prosesnya berlangsung dalam berbagai konteks baik fisik, psikologi maupun sosial, karena proses komunikasi tidak terjadi pada sebuah ruang kosong. Pelaku proses komunikasi adalah manusia yang selalu bergerak dinamis. Komunikasi menjadi penting karena fungsi yang bisa dirasakan oleh pelaku komunikasi tersebut. Melalui komunikasi seseorang menyampaikan apa yang ada dalam benak pikirannya dan perasaan hatinya kepada orang lain baik secara langsung maupun tidak langsung. Melalui komunikasi seseorang dapat membuat dirinya tidak merasa terasing atau terisolasi dari lingkungan sekitarnya.

Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi informasi mulai dirasakan memiliki dampak positif karena dengan perkembangannya teknologi informasi dunia pendidikan mulai memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan. Banyak hal yang dirasakan berbeda dan berubah dibandingkan dengan cara yang berkembang sebelumnya. Saat sekarang ini jarak dan waktu bukanlah sebagai masalah yang berarti untuk mendapatkan ilmu, berbagai aplikasi tercipta untuk memfasilitasinya.

Saat ini dapat kita lihat betapa kemajuan teknologi telah mempengaruhi gaya hidup dan pola pikir remaja. Mereka banyak berinteraksi dengan teknologi seperti televisi, handphone, ataupun internet. Dan juga secara pengaruh, merekalah yang paling rentan terkena pengaruh/dampak negatif dari teknologi tersebut.

Di samping alat komunikasi *handphone* memberikan manfaat, *handphone* juga mempunyai aspek yang merugikan bagi kehidupan manusia. Apabila dicermati *handphone* bukan lagi alat komunikasi yang dimiliki oleh orang tua dan orang dewasa saja akan tetapi *handphone* tersebut sudah menjelajahi di kalangan anak-anak khususnya para pelajar. Misalnya para pelajar lebih asyik bermain *handphone* daripada melakukan hal-hal lain yang lebih bermanfaat seperti belajar, berolahraga, maupun berkarya. Karena asyiknya bermain *handphone*, para remaja lupa akan kewajibannya sebagai seorang pelajar yaitu belajar.

Penggunaan *handphone* dalam dunia pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang perlu dikaji secara mendalam karena dalam pikiran kitaseperti *handphone* hanya berguna untuk menyampaikan Short Message Service (SMS), mendengarkan musik, menonton tayangan video, dan game. Tak ada manfaat yang berarti sehingga harus dilarang untuk dibawa dan dipergunakan siswa dilingkungan sekolah. *Handphone* juga dapat bermanfaat bagi kalangan pelajar jika digunakan untuk kepentingan belajar. *Handphone* yang dapat terhubung dengan layanan

internet akan membantu siswa menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuannya disekolah. Namun pada kenyataannya sangat sedikit pelajar yang memanfaatkan pada sisi ini, *handphone* yang mereka miliki umumnya untuk sms-an, memainkan game, mendengarkan musik, menonton video serta sosial media lainnya hal tersebut bisa saja akan menurunya prestasi belajar dan mengganggu aktivitas belajar siswa.

Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya pada guru atau siswa lain, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas. Tugas yang dapat diberikan oleh guru dapat dijawab, dan bisa bekerja sama dengan siswa lain, serta senang dan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, semua ciri perilaku tersebut pada dasarnya dapat ditinjau dari segi proses dan segi hasil.

Seiring berkembangnya *handphone*, ternyata situasi psikologi anak juga mengalami reaksi beraneka macam. Peneliti mengambil contoh dari siswa-siswi di dapati di SMP Negeri 12 rendahnya minat siswa terhadap belajar dan lebih memilih memainkan alat komunikasi *handphone* di bandingkan dengan belajar . Siswa tidak fokus dan tidak konsentrasi dalam proses belajar. Terkadang siswa lebih memilih memainkan *handphone* yang mereka miliki ketika guru sedang menjelaskan pelajaran di sekolah. Karena asyik dengan *handpone* siswa lupa akan kewajibannya

sebagai seorang pelajar yaitu belajar. Kegemaran memainkan *handphone* dapat menyita waktu siswa untuk belajar dan mengerjakan tugas rumah.

Kurangnya perhatian dan peranan orang tua dan guru yang berdampak adanya penyalahgunaan dalam menggunakan *handphone* yang menyebabkan meningkatnya video porno dan kata-kata yang tidak senonoh di kalangan siswa.

Dari uraian latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "DAMPAK PENGGUNAAN ALAT KOMUNIKASI *HANDPHONE* (HP) TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 12 KOTA GORONTALO"

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi berbagai masalah sebagai berikut: 1) Adanya penyalahgunaan dalam menggunakan *handphone*. 2) Aktivitas belajar siswa menurun. 3) Alat komunikasi *handphone* berdampak terhadap aktivitas belajar siswa

## **1.3 Rumusan Masalah**

Dari uraian identifikasi dan pembatasan masalah, maka dalam penelitian ini peneliti akan memfokuskan perumusan masalah pada:

-Bagaimana Dampak penggunaan alat komunikasi *handphone* terhadap aktivitas belajar siswa Kelas VIII di SMP Negeri 12 Kota Gorontalo?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

- Untuk mengetahui seberapa besar dampak positif dan negatif penggunaan alat komunikasi *handphone* terhadap aktivitas belajar siswa Kelas VIII di SMP Negeri 12 Kota Gorontalo

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

- a. Untuk menambah pengetahuan penulis dan memberi informasi kepada para pembaca tentang alat komunikasi *handphone* dan pengaruhnya dalam aktivitas belajar siswa.
- b. Sebagai informasi dan bahan acuan bagi orang tua dan guru agar memperhatikan siswa dalam mempergunakan *handphone*.