

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan penelitian ini berdasarkan pada keadaan siswa-siswi sekarang yang dijadikan sebagai pelaku-pelaku kehidupan zaman sekarang. Di zaman *era globalisasi* ini mereka hidup dengan seiring perkembangan IPTEK yang memunculkan perangkat mutakhir yang kemampuan perangkat tersebut sangat jauh melaju cepat dibandingkan beberapa dekade yang lalu. Peralatan itu adalah *handphone*.

Istilah *handphone* ini ada yang menyebutnya HP. Perkembangan teknologi semakin memasyarakat dikalangan anak didik. Hal ini merupakan suatu kebanggaan bagi orang tua, karena punya anak yang tidak ketinggalan zaman. Orang tua menyadari akan pentingnya HP bagi anaknya dengan berbagai alasan. Sehingga HP, dewasa ini bukan barang mewah lagi atau bukan kebutuhan sekunder, melainkan kebutuhan primer. Pergeseran nilai terhadap HP merupakan masalah baru bagi pelajaran ekonomi, “kalau demikian pengetahuan tentang kebutuhan primer dan kebutuhan sekunder dalam bidang ekonomi perlu disesuaikan”. Keberhasilan HP menggerogoti pikiran orang, tak disadari imperialisme budaya pun merajalela. Kini HP adalah sakunya anak didik. HP juga mempengaruhi *etika* tingkah laku penggunaannya. Dan HP dapat menjauhkan individu dari lingkungan masyarakat.

Permasalahan timbul sebenarnya bukan dari perangkat tersebut di zaman sekarang ini, akan tetapi kalangan pengguna perangkat tersebut yang menyalahgunakannya. Sekarang ini, banyak anak-anak di bawah umur yang sudah menggunakan *handphone* dengan berisikan aplikasi atau software yang beberapa isinya sebenarnya tidak layak dioperasikan oleh anak-anak. *Handphone* menjadi karya baru yang begitu cepat perkembangannya, menjadi media komunikasi yang canggih dan tiada batasan. Selain dampak positif, ternyata juga menimbulkan dampak negatif yang tidak kalah besarnya dari dampak positifnya.

Seiring berkembangnya *handphone*, ternyata *situasi psikologi* anak juga mengalami reaksi yang beraneka macam sebagai contoh dari siswa-siswi. Ada dari mereka yang menggunakan *handphone* untuk menambah nilai pelajaran sekolah, juga ada yang justru membuat siswa malas dan sering membuang waktu didepan *handphone*. Banyak juga yang menyalahgunakannya untuk bertindak dan bertingkah laku menyeleweng dari norma-norma yang berlaku di masyarakat. Lebih parah lagi ternyata budaya anak-anak juga semakin cepat pertumbuhannya, dengan ada aplikasi-aplikasi yang seharusnya hanya boleh dilihat oleh orang dewasa. Jadi berkembangnya hp ini ada baiknya ada buruknya.

Aktivitas belajar adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh siswa baik fisik maupun mental/non fisik dalam proses pembelajaran atau suatu bentuk interaksi (guru dan siswa) untuk memperoleh suatu perubahan

tingkah laku yang menyangkut kognitif, efektif dan psikomotor dalam rangka untuk mencapai tujuan belajar.

Aktivitas yang diutamakan dalam pembelajaran adalah aktivitas yang dilakukan oleh siswa. Oleh karena itu apabila ada siswa yang menggunakan handphone pada saat proses pembelajaran berlangsung maka dapat mengurangi minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, sekolah SMA negeri 1 dungaliyo merupakan suatu lembaga pendidikan yang bertanggung jawab untuk memberikan pendidikan yang terbaik untuk siswa. Berhubungan dengan penggunaan media handphone terhadap aktivitas belajar siswa ada beberapa masalah yang ditemui di lapangan diantaranya adanya siswa yang menggunakan handphone pada saat proses pembelajaran, kurangnya pengetahuan tentang etika penggunaan handphone di lingkungan sekolah.

Penggunaan HP dalam dunia pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang perlu dikaji secara mendalam karena dalam pikiran kita sepertinya HP hanya berguna untuk menyampaikan Short Message Service (SMS), mendengarkan musik, menonton tayangan audiovisual, dan game. Tak ada manfaat yang berarti sehingga harus dilarang untuk dibawa dan dipergunakan siswa di lingkungan sekolah. Sebenarnya, HP juga dapat bermanfaat bagi kalangan pelajar jika digunakan untuk kepentingan belajar. HP 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, HP yang mereka miliki umumnya digunakan untuk sms-an, main game, dengar musik, nonton tayangan audiovisual, serta facebook-an. Memfungsikan HP bukan untuk fungsinya, sehingga akan berdampak terhadap prestasi belajarnya disekolah.

Berdasarkan Observasi awal yang dilakukan peneliti ditemukan bahwa penggunaan media handphone pada saat aktivitas belajar berlangsung banyak dilakukan oleh siswa di kelas X terutama kelas X<sup>1</sup>. Dimana keseluruhan siswa ditemukan seringkali sibuk menggunakan handphone mereka ketika proses belajar berlangsung.

Dari uraian permasalahan di atas penulis merasa terdorong untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 1 Dungaliyo”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang terjadi yaitu: Banyak siswa yang asyik menggunakan Handphone pada saat pelajaran berlangsung tanpa sepengetahuan dari guru sehingga konsentrasi siswa tersebut berkurang, Kurangnya pengetahuan tentang etika penggunaan Handphone di lingkungan sekolah.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu: “Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Dungaliyo?”

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media handphone terhadap aktivitas belajar siswa Di SMA Negeri 1 Dungaliyo.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Beberapa manfaat yang diberikan dari penelitian ini yaitu :

#### **1.5.1 Manfaat Praktis**

1. Dapat mengetahui pengaruh *handphone* terhadap siswa-siswi masa kini.
2. penelitian ini sangat berguna terutama mengetahui dampak *handphone* terhadap motivasi belajar siswa.

#### **1.5.2 Manfaat Teoritis**

1. Dapat menambah pengetahuan peneliti mengenai pengaruh *handphone* terhadap aktivitas belajar siswa.
2. Untuk menambah pemahaman mengenai pengaruh *handphone* terhadap hasil belajar siswa.