

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

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

Aktivitas belajar menurut Wijaya (2015:41) “adalah suatu kegiatan individu yang dapat membawa perubahan ke arah yang lebih baik pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan (dalam Nuraini, Fitriani dan Raudhatul Fadilah 2018:32 ). Jadi aktivitas siswa yang di maksud itu adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu saling berkaitan.

Belajar merupakan kewajiban manusia yang harus dilakukan sepanjang hayat. Kegiatan belajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun tidak terpeka pada sekolah. Pembelajaran yang efektif harus dapat ditunjang dengan media pembelajaran alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan.

Di era globalisasi ini, teknologi semakin maju dan semakin modern. teknologi selalu berkembang dari masa ke masa untuk bagaimana bisa mempermudah manusia dalam menjalankan aktivitasnya dalam bermain smartphone.

Keberadaan smartphone tentu saja sangat memudahkan manusia dalam berkomunikasi jarak jauh. Vitor yang dihadirkan juga beragam dengan jaringan

yang mempunyai smartphone menjadi barang yang dibutuhkan oleh manusia untuk berkomunikasi apa lagi pada masa pandemic seperti saat ini untuk menunjang aktivitas belajar siswa.

Smartphone juga dapat meningkatkan kebutuhan dan gaya hidup siswa dan penerapan dalam proses komunikasi yang sifatnya audio visual yang berperan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan smartphone yang semakin canggih membuat anak keasikan dengan bermain dan belajar anak menjadi tidak baik.

Bagaimana kegunaan smartphone tentu saja terdapat dampak positif dan negative, diantaranya banyak dampak negative yang ditimbulkan penggunaan smartpone yaitu dikalangan pelajar. Saat ini banyak ditemui siswa sedang asik mengoprasikan smartphone saat kegiatan belajar berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 1 Bokat Kab. Buol Provinsi Sulawesi Tengah dengan jumlah siswa kelas XII sebanyak 132 dan menjadi objek penelitian yaitu kelas XII Akuntansi yang berjumlah 26, yaitu pertama, siswa lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game sehingga mengganggu aktivitas belajar siswa. Kedua, aktivitas belajar siswa menjadi tidak efektif dikarenakan terlalu sering membuka smartphone. Ketiga, siswa lebih mengoprasikan smartphone dari pada membaca referensi.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Aktifitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMK Negeri 1 Bokat Kab. Buol Provinsi Sulawesi Tengah”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah yang ditemukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Siswa lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game sehingga mengganggu aktivitas belajar siswa.
2. Aktivitas belajar siswa menjadi tidak efektif dikarenakan terlalu sering membuka smartphone
3. Siswa lebih memilih mengoperasikan smartphone dari pada membaca referensi.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media smartphone terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMK Negeri 1 Bokat Kabupaten Buol Provinsi Sulawesi Tengah.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk “mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media smartphone terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMK Negeti 1 Bokat Kabupaten Buol Provinsi Sulawesi Tengah.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat bagi Peneliti**

Adalah untuk menambah pengalaman dan wawasan dan bisa dijadikan sebagai alat ukur ketika si peneliti sudah menjadi seorang pengajar.

### **1.5.2 Manfaat bagi Universitas**

Penelitian dan penulisan yang dilakukan ini diharapkan mampu menjadi referensi akademis untuk mahasiswa dan untuk pengembangan Fakultas Ekonomi.

### **1.5.3 Manfaat bagi Siswa**

Dapat memberikan wawasan dan pengertian bagi siswa bahwa ada pengaruh penggunaan media smartphone terhadap aktivitas belajar siswa

### **1.5.4 Manfaat bagi Sekolah dan Orang Tua**

Pihak sekolah dapat mengetahui pengaruh media smartphone terhadap intensitas belajar siswa, sehingga pihak sekolah bisa bekerja sama dengan orangtua siswa agar dapat mengontrol siswa dalam bermedia smartphone.