

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu kegiatan atau proses yang dilakukan oleh setiap individu guna untuk mendapatkan pengetahuan dan suatu pengalaman yang baru yang dapat diwujudkan dalam suatu bentuk perubahan pada tingkah laku yang relatif permanen karena adanya suatu interaksi dari individu tersebut dengan lingkungan tempat belajarnya.

Menurut Syah, belajar itu adalah suatu tahap untuk merubah tingkah laku yang menetap dan cenderung permanen sebagai hasil dari suatu pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang terlibat pada aspek kognitif (Syah, 2007: 68).

Pada umumnya proses belajar dapat dilakukan di sekolah. Dalam proses belajar tersebut interaksi terjadi antara guru yang mengajar dan siswa, ilmu pengetahuan didapatkan oleh siswa dari guru yang mengajar tersebut.

Disisi lain, perkembangan teknologi yang terjadi pada masyarakat modern, dan penggunaan teknologi komunikasi dan informasi (*information and communication technology* [ICT]) telah menyebar luas di seluruh masyarakat Indonesia. Salah satu produk dari perkembangan teknologi dan komunikasi tersebut adalah *smartphone*, benda tersebut merupakan alat komunikasi yang sangat populer dan sangat disukai oleh setiap masyarakat dari berbagai kalangan mulai dari orang tua, para remaja bahkan anak-anak juga menyukai alat tersebut. Dengan aplikasi dan fitur-fitur yang canggih yang disediakan oleh *smartphone* tersebut seperti sosial media, aplikasi *chatting* (berkirim pesan), aplikasi game

*online* dan *offline*, *e-book* dan lain sebagainya, sehingga membuat setiap orang tertarik untuk menggunakannya.

Realitas menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* juga sangat tinggi di kalangan siswa sekolah, khususnya di sekolah menengah atas (SMA). Dengan usia yang memasuki masa pubertas membuat mereka memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi dan mendorong mereka untuk mengakses setiap aplikasi dan fitur-fitur yang disediakan oleh *smartphone* tersebut. Sebagian besar pelajar SMA memiliki *smartphone* atau bisa dikatakan hampir semua siswa, apalagi orang tua mereka yang mampu secara ekonomi dan mampu membelikan *smartphone* untuk anak-anak mereka.

Penggunaan *smartphone* dalam proses belajar diizinkan oleh sebagian guru, karena melihat dari kecanggihan *smartphone* tersebut dengan mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam proses belajar sehingga proses belajar dapat berjalan dengan efektif. Tetapi tidak dipungkiri juga ada sebagian guru tidak membolehkan siswa nya menggunakan *smartphone* dalam proses pembelajaran karena menurutnya menggunakan *smartphone* pada saat belajar itu dapat mengganggu konsentrasi pada siswa sehingga tidak fokus dengan pelajaran yang disampaikan oleh guru yang sedang mengajar.

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan bahwa sebagian siswa menggunakan *smartphone* dalam menunjang aktivitas belajar mereka, menurut mereka dengan menggunakan *smartphone* dalam mencari tugas dan mendalami materi pelajaran lebih efektif, tetapi sebagian siswa juga berpendapat menggunakan *smartphone* dalam belajar menurut mereka sangat mengganggu dan bahkan mengurangi konsentrasi belajar mereka.

Penggunaan *smartphone* dalam proses belajar tersebut tentu saja atas persetujuan dari guru yang mengajar pada saat itu, tetapi ditemukan juga beberapa siswa yang kerap menggunakan *smartphone* ketika tidak diizinkan oleh guru yang mengajar, dan penggunaan *smartphone* tersebut dilakukan secara sembunyi-sembunyi.

Fenomena diatas tentu menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana para siswa SMA menggunakan *smartphone* dan untuk apa mereka menggunakannya ketika proses belajar di sekolah sedang berlangsung. Karena itu, penulis tertarik untuk memahami lebih jauh masalah penggunaan *smartphone* oleh para siswa SMA dalam posisi mereka sebagai pelajar. Untuk itu, penulis bermaksud meneliti masalah penggunaan *smartphone* oleh para siswa SMA dengan memfokuskan analisisnya pada masalah penggunaan *smartphone* oleh siswa SMA dalam proses belajar disekolah.

Untuk tujuan diatas, penelitian ini memfokuskan kajiannya pada kasus penggunaan *smartphone* oleh para siswa SMA Kifayatul Akhyar yang terletak di Cibiru, Kota Bandung. Pemilihan lokasi ini penting dilakukan mengingat terbatasnya sumber daya yang dimiliki oleh penulis. Penulis berpandangan bahwa sekolah ini cukup memadai untuk dijadikan objek kajian penggunaan *smartphone* oleh siswa setingkat SMA dalam proses belajar mereka di sekolah.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalahny penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *smartphone* pada siswa jurusan IPS SMA Kifayatul Akhyar?
2. Faktor apa yang mendorong dan menghambat para siswa jurusan IPS SMA Kifayatul Akhyar menggunakan *smartphone* dalam proses belajar?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitiannya dapat disusun sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan *smartphone* dalam proses belajar pada siswa jurusan IPS SMA Kifayatul Akhyar; dan
2. Untuk mengetahui faktor yang mendorong dan menghambat para siswa jurusan IPS SMA Kifayatul Akhyar menggunakan *smartphone* dalam proses belajar mereka.

### 1.4 Kegunaan Penelitian

Ada beberapa hal dapat dipandang bermanfaat baik secara akademis maupun praktis, dengan mengangkat penelitian ini, yaitu:

1. Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta dapat memperkaya khazanah keilmuan tentang penggunaan *smartphone* oleh siswa sekolah.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan berguna sebagai bahan rujukan untuk penelitian tentang peran *smartphone* dalam proses belajar dikalangan siswa.

### 1.5 Kerangka Pemikiran

Pada penelitian ini, sebagai kerangka teoritiknya, penulis menggunakan teori *technological determinism* (determinisme teknologi) yang dikemukakan oleh Marshall McLuhan dalam karyanya *The Guttenberg Galaxy: The Making of Typographic Man* (1962). Perubahan yang terjadi dalam berbagai macam berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan dari manusia itu sendiri, hal inilah yang menjadi ide dasar teori ini. Cara berpikir dan berperilaku suatu individu dalam masyarakat akan terbentuk dan disebabkan oleh teknologi itu sendiri.

McLuhan (dalam Saepudin, 2008: 384-386) membagi periodisasi perkembangan komunikasi menjadi empat bagian, yaitu: *Tribal Age*, *Literate Age*, *Print Age*, dan *Electronic Age*. Periode pertama, *Tribal Age*, ialah periode pada era suku zaman dahulu atau era purba. Manusia pada era ini hanya mengandalkan indera pendengaran dalam berkomunikasi. Dan juga komunikasi pada era ini hanya didasarkan pada cerita, narasi, dongeng tuturan dan sejenisnya. Karena lebih mengutamakan pendengaran daripada visualisasi dalam berkomunikasi mengakibatkan komunikasi yang terjadi pada masyarakat primitif lebih kompleks.

Periode kedua adalah *the Age of Literacy*. Pada periode ini, yang menjadi bagian utama dalam perkembangan komunikasi manusia adalah fenotik alfabet. Fenotik alfabet juga menjadi bahan yang sangat penting dalam perkembangan sains, matematika, maupun filosofi pada masa kejayaan Yunani. Cara berkomunikasi manusia banyak mengalami perubahan setelah ditemukan alfabet atau huruf, manusia telah mengandalkan tulisan dalam berkomunikasi, indera penglihatan menjadi lebih dominan pada periode ini.

Periode ketiga, *the Print Age*, pada periode ini Gutenberg telah menemukan mesin cetak sehingga alfabet semakin menyebar luas ke penjuru dunia. Mesin cetak tersebut menyebabkan kekuatan kata-kata semakin merajalela. Manusia menjadi lebih bebas dalam berkomunikasi dengan adanya mesin cetak dan media cetak tersebut. Seluruh manusia dapat menikmati bahan-bahan bacaan yang telah diproduksi secara massal tersebut, bahkan ketika seseorang berada dalam kondisi terisolasi dari orang lain.

Terakhir, periode keempat, adalah *The Electronic Age*. Periode ini berawal dari ditemukannya telegram sederhana oleh Samuel Morse dan memicu munculnya produk-produk komunikasi yang berbasis elektronik dan komputerisasi yang lebih mengejutkan, hal ini menandakan ditemukannya berbagai macam alat atau teknologi komunikasi seperti: telepon, telegram, radio, televisi, film, fax, VCR, komputer dan internet. Proses komunikasi manusia menjadi lebih mudah dengan adanya teknologi komunikasi yang canggih ini. Seorang individu dengan individu lainnya dapat bersentuhan satu sama lain kapan saja, dimana saja karena kecanggihan media massa tersebut. Perkembangan teknologi itu juga disebabkan oleh inovasi-inovasi yang diciptakan manusia, manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan individu lainnya berusaha untuk menciptakan komunikasi serta media komunikasi yang cepat dan efektif dengan kemampuannya.

Dari teori McLuhan di atas dapat disimpulkan bahwa kebudayaan, pola pikir dan cara berperilaku individu dalam masyarakat dapat berubah dengan adanya perkembangan teknologi. Sekarang ini kita berada pada periode keempat

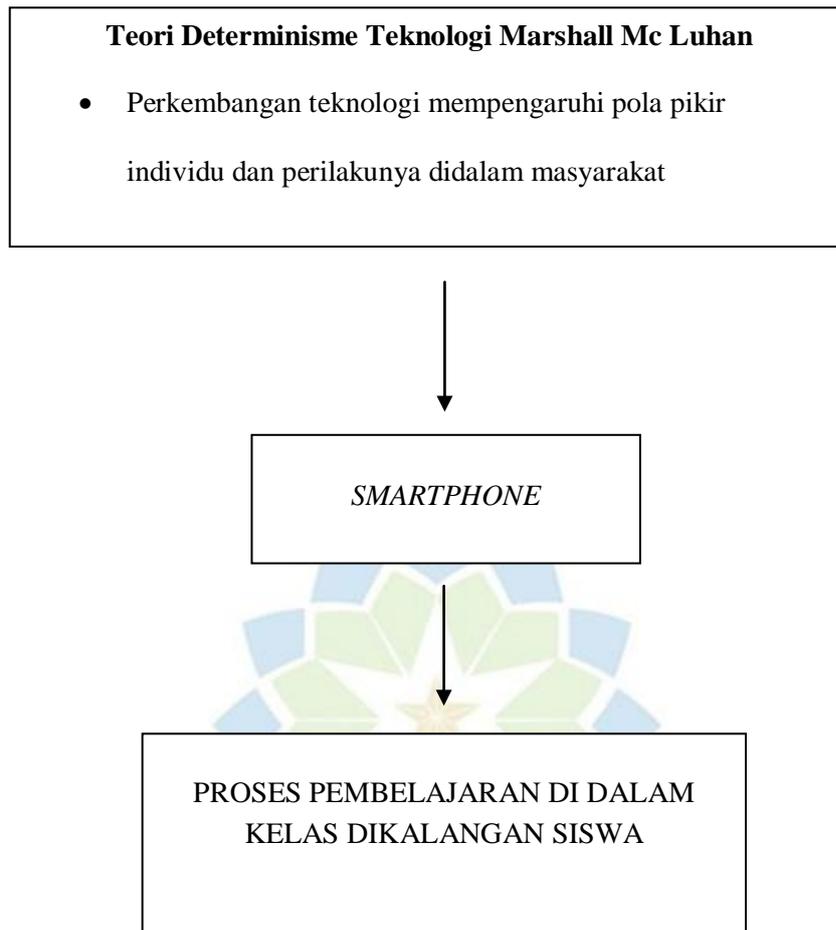
di mana teknologi sangat berkembang pesat. Teknologi dimanfaatkan oleh manusia dalam berbagai bidang seperti pendidikan, pekerjaan, dan lainnya.

Pada kemajuan teknologi sekarang ini alat komunikasi elektronik yang banyak digunakan oleh masyarakat ialah *smartphone*. Sebelum adanya teknologi elektronik ini, masyarakat menggunakan media cetak untuk bisa mendapatkan informasi dan untuk berkomunikasi sehingga masyarakat cenderung gemar membaca untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Berbeda dengan sekarang dengan adanya teknologi *smartphone*, masyarakat cenderung lebih mengutamakan *smartphone* tersebut daripada membaca dari media cetak karena *smartphone* lebih simpel dan mudah untuk digunakan. Sekarang mereka bisa mencari informasi dan berkomunikasi dengan mudah dengan *smartphone* di manapun dan kapanpun.

Demikian pula halnya dengan para pelajar atau siswa. Mereka lebih cenderung menggunakan *smartphone* mereka untuk mencari tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Cukup dengan bermodal paket data, mereka dapat mengerjakan tugas-tugas mereka dengan mudah dan cepat tanpa harus pergi ke perpustakaan untuk mencari buku-buku. Karena dimudahkan dengan teknologi tersebut, mereka cenderung malas untuk membaca buku di perpustakaan, apalagi buku yang mengandung ilmu pengetahuan. Para pelajar lebih senang menggunakan *smartphone* dalam hal yang tidak berhubungan dengan pendidikan. Mereka lebih suka menggunakan *smartphone* mereka untuk berselancar di sosial media, game dan aplikasi lainnya, dan cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain *smartphone* sehingga waktu belajar dan membaca buku mereka sangat kurang sekali.

Dengan menggunakan teori determinisme teknologi ini, penulis berasumsi bahwa perubahan dalam teknologi komunikasi akan merubah kebudayaan, pola pikir dan pola perilaku individu. Sebelum adanya teknologi digital, manusia berkomunikasi melalui media cetak sehingga masyarakat membaca dari media cetak untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi. Sekarang setelah adanya teknologi digital, masyarakat cenderung menggunakan teknologi digital untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi.

Teknologi digital yang populer digunakan oleh masyarakat termasuk siswa SMA adalah *smartphone*. *Smartphone* telah menjadi kebutuhan di kalangan siswa sekarang yang digunakan untuk mencari materi pelajaran, berkomunikasi dan lain sebagainya. Penulis berasumsi bahwa jika *smartphone* tersebut digunakan sebagai sarana mereka untuk mendapatkan materi pelajaran sekolah, sehingga memudahkan mereka dalam belajar. Ketika siswa menggunakan *smartphone* tersebut sebagai sarana untuk membantu dalam belajar, maka pola pikir mereka dalam memahami pelajaran juga akan berubah dan juga akan mempengaruhi keaktifan mereka dalam mengikuti proses belajar dan mengajar. Jadi, setelah *smartphone* itu mulai digunakan sebagai sarana untuk belajar, maka kebudayaan siswa yang biasanya hanya mengandalkan tenaga pendidik dalam belajar sudah mulai berkurang, karena mereka bisa belajar dan mencari informasi tentang ilmu pengetahuan melalui *smartphone* yang mereka miliki.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran