

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

*Smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi dengan fungsi yang menyerupai komputer. *Smartphone* merupakan salah satu media komunikasi yang menjadi sorotan karena memiliki kecanggihan dalam berbagai hal serta fungsinya yang efektif dan efisien. Kemudian yang ditawarkan *smartphone* seperti informasi akses berbagai data dengan menggunakan *smartphone* membuat orang beralih dari ponsel mereka untuk menggunakan *smartphone*. Karena fenomena ini, jumlah pengguna *smartphone* meningkat dari tahun ke tahun (Nova, 2011).

Sebuah penelitian oleh lembaga survei di Amerika Serikat menunjukkan orang Indonesia adalah pengguna ponsel pintar nomor satu di dunia dengan waktu pemakaian rata – rata 181 menit per hari. Untuk pertama kalinya masyarakat di Amerika Serikat menghabiskan waktu lebih banyak dengan ponsel mereka dibandingkan menonton televisi. Peringkat kedua ditempati oleh Filipina yang warganya menghabiskan 174 menit per hari dengan ponsel. Cina, Brasil, dan Vietnam masing – masing berada di urutan ketiga, keempat, dan kelima (Milward-Brown, 2014).

Perangkat ponsel pintar kini sudah menjadi bagian gaya hidup masyarakat Indonesia. Rata – rata orang Indonesia memanfaatkan *smartphone* selama 189 menit setara 3 jam 15 menit per hari dengan penggunaan dominan untuk *social media* dan *richmedia*. Aktivitas yang sering digunakan yaitu

*browsing, chatting, multimedia, game, jejaring sosial dan App Store*(Nielsen, 2013).

Jumlah pengguna *smartphone* dapat ditunjukkan oleh sebuah statistik yang dilakukan pada tahun 2013 di beberapa negara maju mengenai pengguna *smartphone*. Statistik tersebut menunjukkan bahwa pengguna *smartphone* terbanyak adalah usia 18-24 tahun yaitu sebesar 80% dari semua usia pengguna. Di Indonesia terdapat 47 juta pengguna *smartphone* dan membuat Indonesia termasuk dalam 5 besar pengguna *smartphone* di dunia dan di perkirakan akan meningkat hingga angka 103.700.000 pengguna *smartphone* pada tahun 2017 (Rumate, 2014).

Hasil survei menunjukkan 77,8% remaja yang disurvei menggunakan ponsel atau *smartphone* untuk mengakses internet (Budiman, 2014). Media sosial paling sering digunakan di antara lain: *Facebook, Twitter, Path, Youtube, Instagram, Kaskus, Line, Whatsapp, Blackberry Messenger* (Oktavia, 2015). Fitur-fitur yang disajikan oleh media sosial berupa kemampuan untuk *chatting, upload* foto dan video, bermain *game* yang digemari oleh remaja (Kadir, 2014).

Menurut S. Nasution prestasi belajar adalah Kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berpikir, merasa dan berbuat, prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek, yaitu: kognitif, afektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 1 November 2018, di SMK Muhammadiyah Cawas dengan melakukan wawancara 10 orang siswa tentang penggunaan *smartphone* kemudian hasilnya di sesuaikan dengan nilai raport sehingga di dapatkan hasil sebagai berikut, dari 1

siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Nilai hasil ujian Mid Semester dengan kategori, Sangat Baik: 88 – 100, Baik: 74 – 87, Cukup: 60 – 73, Perlu Bimbingan: 1 – 59, (Permendiknas No 23 Tahun 2016). Pada 9 siswa perempuan didapatkan 3 siswa perempuan dengan penggunaan *smartphon* normal dan prestasi belajar baik, 2 siswa perempuan dengan penggunaan *smartphone* tidak normal dan prestasi belajar baik, sedangkan pada 4 siswa perempuan dan 1 siswa laki – laki dengan penggunaan *smartphone* tidak normal dan prestasi belajar cukup. 5 siswa yang sering menggulang pelajaran saat dirumah mendapatkan prestasi lebih baik dari pada siswa yang jarang mengulang pelajaran saat dirumah. Siswa yang sering belajar pada malam hari mendapatkan prestasi belajar baik dan siswa yang belajar pada saat ada tugas atau ketika akan mengikuti ujian saja mendapatkan prestasi belajar cukup.

Berdasarkan latar belakang dan fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “ Hubungan penggunaan *smartphone* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMK Muhammadiyah Cawas”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah ada hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan tingkat prestasi belajar siswadi SMK Muhammadiyah Cawas? “.

### **C. Tujuan Penelitian**

#### 1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMK Muhammadiyah Cawas.

#### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui penggunaan *smartphone* siswa di SMK Muhammadiyah Cawas.
- b. Mengetahui tingkat prestasi belajar siswa di SMK Muhammadiyah Cawas.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Bagi Stikes Muhammadiyah Klaten

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana kepustakaan dan menambah informasi mahasiswa untuk mengetahui penggunaan *smartphone* dengan tingkat prestasi belajar.

#### 2. Bagi SMK Muhammadiyah Cawas

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai masukan SMK Muhammadiyah Cawas untuk meningkatkan mutu pelayanan khususnya memberikan informasi mengenai penggunaan *smartphone* dengan tingkat prestasi belajar siswa agar lebih memperhatikan siswa dalam menggunakan *smartphone* dengan bijak saat jam pembelajaran berlangsung.

#### 3. Bagi Siswa

Berguna untuk menambah wawasan mengenai penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa.

#### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat menjadi masukan untuk melakukan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penggunaan *smartphone* dengan prestasi belajar dengan menggunakan variabel yang berbeda.

#### E. Keaslian Penelitian

Penelitian sebelumnya adalah

Tabel 1.1 Keaslian Peneliti

No Nama Peneliti/ Tahun/ Judul	Desain/Jumlah Variabel Sampel	Variabel Bebas	Variabel Cara Terikat Pengukuran	Hasil	Perbedaan
1. Astri Ningsih(2017), Hubungan Lama Penggunaan, Tampilan Layar, Dan Posisi Tubuh Saat Menggunakan <i>Smartphone</i> Terhadap Keluhan Mata Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang	Metode penelitian menggunakan observasional analitik dengan pendekatan <i>cross</i> <i>sectional</i> .	Lama Penggunaan, Tampilan Layar, Posisi Tubuh Saat Menggunakan <i>Smartphone</i>	Keluhan Kuesioner Mata	Ada hubungan yang bermakna antara penggunaan <i>smartphone</i> > metode 3 jam perhari penelitian. secara terus menerus, tampilan layar <i>smartphone</i> dengan resolusi 640x360 pixels atau kurang, dan posisi berbaring saat menggunakan <i>smartphone</i> dengan ada timbulnya keluhan mata.	Perbedaan terdapat pada variabel terikat, lokasi, dan metode penelitian.

2.	Alifia Rizqi Pratama Darnoto (2016), Hubungan Penggunaan <i>Smartphone</i> dengan Perilaku Seksual Remaja SMAN Jember	Metode penelitian menggunakan deskriptif analitik dengan pendekatan <i>cross sectional</i> . di "X"	Penggunaan <i>Smartphone</i>	Perilaku Seksual	Kuesioner	Ada hubungan penggunaan <i>smartphone</i> dengan perilaku seksual remaja SMAN Jember.	Perbedaan terdapat pada variabel terikat dan lokasi. di "X"
3.	Rizky Dimasari (2017), Hubungan Tidur Prestasi Belajar Anak Sekolah Negeri Majegan Tulung	Metode penelitian menggunakan deskriptif korelasi dengan pendekatan <i>cross sectional</i> . 1	Pola Tidur	Prestasi Belajar	Kuesioner	Ada hubungan pola tidur dengan prestasi belajar anak usia sekolah di SD Negeri 1 Majegan Tulung.	Perbedaan terdapat pada variabel bebas, lokasi, dan metode penelitian.