

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di zaman globalisasi ini telah bermunculan berbagai macam teknologi yang canggih, salah satunya teknologi komunikasi. Teknologi komunikasi semakin hari semakin berkembang dan menjadikan salah satu bagian penting bagi kehidupan manusia. Seiring dengan berjalannya waktu teknologi berkembang sangat pesat. Semakin lama, manusia pun semakin dimanjakan dengan adanya penemuan-penemuan baru dalam teknologi. Salah satunya adalah *Smartphone*. *Smartphone* merupakan salah satu kemajuan teknologi di bidang komunikasi di mana terdapat aplikasi-aplikasi seperti *web browser*, *twitter*, *facebook*, *email* dan *chatting* yang bisa dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran Pkn. Tapi pada kenyataannya dalam hasil studi lapangan di SMAN 22 Bandung, *Smartphone* yang dimiliki siswa hanya digunakan sebagai alat komunikasi dengan temannya atau bermain *games* pada saat pelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil studi lapangan di lokasi penelitian, di SMAN 22 Bandung siswa yang mempunyai *Smartphone* sebanyak : (1) kelas X = 80%, (2) XI = 85% dan (3) kelas XII = 80% . Siswa yang menggunakan *Smartphone* sebagai sumber belajar dalam segi pemanfaatan pencarian sumber pembelajaran Pkn dalam aplikasi *browser* sebanyak : (1) Kelas X = 11%, (2) Kelas XI = 10% dan (3) Kelas XII = 10%. Tetapi siswa yang menggunakan *Smartphone* tanpa menggunakannya sebagai sumber dalam pemanfaatan belajar sebanyak : (1) kelas X = 35%, (2) XI = 45% dan (3) XII = 35%. Dari data di atas maka dapat diperoleh kesimpulan sementara yang menyatakan bahwa pengguna yang memanfaatkan *Smartphone* sebagai sumber pembelajaran masih dirasa kurang sedangkan sebagian besar dari siswa pengguna *Smartphone* lebih menggunakan aplikasi yang berhubungan dengan *entertainment*, *social networking*, dan *instant messenger*.

Beberapa hal yang mengkhawatirkan yaitu siswa–siswa lebih tertarik untuk menggunakan aplikasi *social network* daripada memperhatikan guru yang sedang

menjelaskan di depan kelas. Begitupun pada jam istirahat siswa lebih memilih bermain *games* di kelas daripada membaca buku atau istirahat ke kantin. Begitu besar pengaruh dan pentingnya sebuah teknologi informasi membuat semua orang berlomba-lomba untuk memperolehnya. Tidak terkecuali dengan siswa/i di Sekolah Menengah Atas. Siswa adalah generasi penerus yang membutuhkan sumber pembelajaran untuk menambah pengetahuan mereka di sekolah, berkomunikasi dan bermain *games*.

Kemunculan *Smartphone* telah membawa dampak dalam dunia pendidikan berupa dampak positif dan negatif. Menurut Setiawan dalam artikel “*Dampak Teknologi dalam Dunia Pendidikan*” (Viva News - 29 September 2012) menyatakan bahwa :

Kemunculan *Smartphone* menimbulkan dampak positif dan negatif terhadap dunia pendidikan. Dampaknya adalah peserta didik menjadi malas untuk menulis dan membaca, malas berinteraksi, serta kecanduan terhadap *Smartphone*. di samping itu *Smartphone* memiliki dampak yang positif dimana peserta didik dapat mengakses berbagai informasi di mana saja yang berhubungan sumber pembelajaran, informasi umum, serta peka terhadap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan umum secara mudah dan cepat.

Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan *Smartphone* siswa dapat mengembangkan kemampuannya di bidang penelitian dan meningkatkan kepekaannya akan permasalahan yang terjadi di seluruh penjuru dunia. Informasi yang didapat dari *Smartphone* memungkinkan bagi siswa untuk dapat menghasilkan karya-karya baru yang orisinal, memiliki nilai yang tinggi, dan dapat dikembangkan untuk kepentingan yang lebih bernilai guna.

Hal ini sejalan dengan pendapat Suharsono (2009 : 13) yang mengemukakan bahwa :

Ilmu pengetahuan dan teknologi mendukung tanggung jawab untuk membudayakan eksistensi kehidupan manusia. Artinya dengan peralatan ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia semakin lebih berpeluang untuk menciptakan perubahan - perubahan yang bermanfaat bagi kehidupan yang lebih berkembang dan maju.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa teknologi semakin hari semakin berkembang dan menjadikan teknologi sebagai salah satu bagian penting bagi kehidupan manusia. Pemanfaatan fasilitas *Smartphone* dapat dilakukan oleh siswa untuk mengakses berbagai informasi yang berkaitan dengan mata pelajaran yang dipelajarinya di sekolah maupun sebagai sumber referensi. Siswa juga dapat memanfaatkan *Smartphone* sebagai alat atau penghubung komunikasi mereka dengan orang lain. Dengan begitu mereka akan dapat belajar berinteraksi dengan orang lain secara lintas budaya sehingga mereka dapat pengalaman baru berinteraksi dengan orang yang berbeda, baik dari segi budaya maupun bahasa.

Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Arifin (2001:95) ditemukan bahwa :

Untuk dapat mencapai pembelajaran PKn yang maksimal maka perlu media pendukung terutama media teknologi informasi dan komunikasi yang sedang berkembang. Dengan teknologi informasi dan komunikasi ini maka siswa akan mudah mencari informasi yang relevan dengan materi yang telah diajarkan dengan memanfaatkan layanan Internet. Sehingga siswa mampu mencari hakekat kedaulatan Negara yang sesungguhnya serta mampu memberikan identifikasi dan analisis berdasarkan fenomena yang muncul dalam suatu Negara.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn dalam pelaksanaannya memerlukan sebuah media sebagai sarana pelengkap dalam sumber pembelajaran, contohnya *Smartphone* sebagai sumber pembelajaran PKn yang membantu pencarian materi bagi siswa

Membahas mengenai *Smartphone* sebagai sumber pembelajaran dalam kenyataannya di lapangan memang belum ditemukan penggunaan *smarthone* yang secara khusus dipergunakan untuk pemanfaatan sumber pembelajaran PKn. Sebagian besar penggunaan *Smartphone* lebih ditujukan pada fitur-fitur sosial media. Hal ini dikarenakan kurangnya pemanfaatan fasilitas *Smartphone* serta kurangnya kesadaran siswa dalam menggunakan *Smartphone* di bidang pendidikan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai “PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP PEMENUHAN SUMBER PEMBELAJARAN PKN DI SMAN 22 BANDUNG”.

B. Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka secara umum permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh pengguna *Smartphone* terhadap pemenuhan sumber pembelajaran Pkn di kalangan siswa SMAN 22 Bandung?”. Pembahasan yang luas akan menyebabkan kekaburan dalam mencapai tujuan . Untuk itu penulis membatasi ruang lingkup masalah, adapun batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Seberapa besar pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap pemenuhan sumber pembelajaran Pkn di kalangan siswa SMAN 22 Bandung?
2. Bagaimana hubungan fungsional antara penggunaan *Smartphone* sebagai pemenuhan sumber pembelajaran Pkn di kalangan siswa SMAN 22 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan Umum
Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap pemenuhan sumber pembelajaran Pkn di kalangan siswa SMAN 22 Bandung.
2. Tujuan khusus dilakukannya penelitian ini adalah:
 - a. mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap pemenuhan sumber pembelajaran Pkn di kalangan siswa.
 - b. mengetahui hubungan fungsional penggunaan *Smartphone* terhadap pemenuhan sumber pembelajaran Pkn.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dilakukannya penelitian ini adalah secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai teknologi komunikasi dan pengaruhnya sebagai sumber pembelajaran di kelas. Selain itu kajian ini diharapkan dapat menjadikan panduan bagi calon guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam menjadikan siswa-siswa yang disiplin dalam proses pembelajaran di kelas dan diharapkan berguna bagi kajian ilmu sosial dalam fenomena *Smartphone*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru:

- 1) sebagai bahan acuan dalam membimbing, mendidik dan mengarahkan siswa dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan *Smartphone* sebagai sumber belajar.
- 2) meningkatkan hasil belajar siswa SMAN 22 Bandung, sehingga dalam hal ini dijadikan sebagai pengalaman, latihan dan pengembangan dalam pelaksanaan belajar mengajar.
- 3) membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran secara individual, interaktif, dan kreatif dengan sumber belajar yang luas.

b. Bagi siswa:

- 1) meningkatkan kreatifitas, motivasi serta minat dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasi siswa.
- 2) dapat digunakan sebagai bahan informasi dan menambah wawasan tentang media internet yang ada dalam *Smartphone* sebagai sumber pembelajaran Pkn

c. Bagi Sekolah:

- 1) memberikan tambahan informasi dan pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan *Smartphone* sebagai sumber pembelajaran Pkn di SMAN 22 Bandung.
- 2) mendukung dengan adanya pengembangan teknologi di lingkungan sekolah

E. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka akan dijelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini. Adapun istilah-istilah yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. *Smartphone*

Ponsel pintar atau lebih sering disebut *Smartphone* merupakan ponsel generasi terakhir yang dibekali teknologi canggih sehingga sudah menyerupai fungsi komputer. *Smartphone* memiliki fitur lengkap dimana dalam sebuah alat komunikasi genggam dapat melakukan pengembangan aplikasi seperti aplikasi kamera, *web browser*, musik, dan sosial media.

Terdapat perbedaan antara *Smartphone* dan telepon genggam biasa seperti yang diutarakan oleh David Wood, Wakil Presiden Eksekutif PT Symbian OS dalam (Wikipedia – 30 Agustus 2013), “Telepon pintar dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental: bagaimana mereka dibuat dan apa yang mereka bisa lakukan.” maka dari keterangan di atas *Smartphone* adalah sebuah telepon genggam yang dapat mendukung segala aktifitas dengan sebuah jaringan telepon dan internet.

2. Peserta didik

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 pasal 1 tentang peserta didik dinyatakan bahwa “peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu”. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (1986:12) yang mengemukakan bahwa

“peserta didik adalah siapa saja yang terdaftar sebagai objek didik di suatu lembaga pendidikan.”

Dari dua pengertian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik adalah setiap orang yang memiliki keinginan untuk mengembangkan potensi dan terdaftar dalam sebuah lembaga sebagai peserta yang menuntut ilmu.

3. Sumber belajar

Menurut *Association for Education Communication Technology (AECT)* dalam Sadiman, (1989: 141) bahwa:

Sumber belajar yaitu berbagai atau semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar.

Sedangkan menurut Degeng (1990: 83) sumber belajar adalah :

Sumber belajar mencakup semua sumber yang mungkin dapat dipergunakan oleh si-belajar agar terjadi perilaku belajar. Dalam proses belajar komponen sumber belajar itu mungkin dimanfaatkan secara tunggal atau secara kombinasi, baik sumber belajar yang direncanakan maupun sumber belajar yang dimanfaatkan.

Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses belajar mengajar baik berupa data, orang dan wujud tertentu untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran.

4. Teknologi Pembelajaran

Menurut Firdaus (2008:4) teknologi pembelajaran adalah :

Teknologi pembelajaran adalah sistem yang diciptakan oleh manusia untuk suatu tujuan tertentu, yang pada intinya adalah mempermudah manusia dalam usaha, meningkatkan hasil dan menghemat tenaga serta sumber daya yang ada. Teknologi pada hakikatnya adalah bebas nilai, namun penggunaannya sarat dengan aturan nilai dan estetika.

Dapat disimpulkan bahwa teknologi pembelajaran adalah media yang dapat digunakan dalam bentuk desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian proses dan sumber untuk belajar.

F. Stuktur Organisasi Skripsi

Urutan penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab. Bab I berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal dari skripsi. Bab I ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan istilah dan struktur organisasi skripsi.

Bab II berisi kajian pustaka dan kerangka pemikiran. Kajian pustaka sendiri memiliki peran yang sangat penting dimana “ *the stateof the art*” ditunjukkan melalui teori yang sedang dikaji dan kedudukan masalah penelitian dalam bidang ilmu yang diteliti. Kerangka pemikiran merupakan tahapan yang harus ditempuh untuk merumuskan hipotesis dengan mengkaji hubungan teoritis antarvariabel penelitian.

Bab III berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen diantaranya:

1. metode penelitian dan justifikasi penggunaan metode penelitian tersebut.
2. teknik pengumpulan data dan alasan rasionalnya.
3. lokasi dan subjek populasi atau sampel penelitian, cara pemilihan sampel serta justifikasi dari pemilihan lokasi serta penggunaan sampel.
4. definisi operasional yang dirumuskan untuk setiap variabel harus melahirkan indikator-indikator dari setiap variabel yang diteliti yang kemudian akan dijabarkan dalam instrumen penelitian
5. proses pengembangan instrument antara lain pengujian validitas dan realibilitas.
6. teknik analisis dan pengolahan data

Bab IV berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan. Dua hal utama terdapat dalam bab IV ini seperti pengolahan atau analisi data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian serta pembahasan.

Bab V Bab ini membahas mengenai kesimpulan dari penelitian dan saran yang diberikan peneliti.