

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada *era modern* ini terjadi perkembangan teknologi yang sangat signifikan, baik alat transportasi, alat komunikasi, dan alat elektronik. Hal ini dapat berpengaruh terhadap tatanan kehidupan manusia, karena dengan berkembangnya teknologi, dapat memudahkan pekerjaan manusia. Sebagai contoh dengan berkembangnya teknologi transportasi dapat memudahkan manusia untuk berpergian dari suatu tempat ke tempat lain dengan lebih cepat dan dampaknya dapat mengurangi waktu perjalanan. Kemudian dengan berkembangnya alat komunikasi dapat memudahkan manusia untuk berkomunikasi meskipun tidak dengan cara bertatap muka dalam waktu bersamaan, dengan alat elektronik yang semakin berkembang hasilnya dapat memudahkan manusia dalam menunjang segala bentuk aktifitas produktif.

Khususnya untuk alat komunikasi dan penggunaan *internet*, dengan perkembangan *smartphone* menjadi salah satu alat elektronik yang menjadi trend di masyarakat. Untuk penggunaan *internet* itu sendiri mengutip dari pernyataan Kominfo (2018) “Jumlah pengguna *internet* tahun 2017 telah mencapai 143,26 juta jiwa atau setara dengan 54,68 persen dari total jumlah penduduk Indonesia. Jumlah tersebut menunjukkan kenaikan sebesar 10,56 juta jiwa dari hasil survei pada tahun 2016”.



Gambar 1.1 : Statistik Penggunaan *Internet* 2017

Adapun penggunaan *smartphone* di Indonesia menurut Kominfo (2015) menyatakan bahwa “Penggunaan *smartphone* di Indonesia juga bertumbuh dengan pesat. Lembaga riset *digital marketing Emarketer* memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika”.

Fenomena penggunaan *smartphone* di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya. Dengan jumlah penduduk yang menempati peringkat ke 4 di dunia, maka berbanding lurus dengan penggunaan *smartphone* itu sendiri. Mengutip dari *website* Katadata (2016) untuk hasil riset yang dilakukan dengan wilayah di daerah Asia Pasifik pada tahun 2016, Indonesia bahkan berada di peringkat ke 3 dalam penggunaan *smartphone* dengan jumlah pengguna 83,18 juta pada tahun 2018. Mengutip pernyataan lembaga survei *Pew Research Center* (2016) pengguna *smartphone* yang ada di Indonesia lebih banyak di gunakan pada usia remaja dengan rentang usia 12 – 18 tahun dengan presentasinya 93%.

Smartphone yang telah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kalangan masyarakat terutama remaja ini disebabkan karena fasilitas – fasilitas yang ada pada *smartphone* tidak terbatas hanya dengan telepon dan sms saja. Banyak sekali fasilitas – fasilitas yang telah di tambahkan kedalam *smartphone* menjadikan *smartphone* bertransformasi menjadi layaknya mini komputer.

Smartphone dengan fasilitas yang modern bertujuan memudahkan manusia untuk melaksanakan berbagai aktifitas dan hiburan, seperti akses *internet*, media sosial, *game*, musik dan yang lainnya. Hampir setiap orang dari mulai kalangan anak-anak, remaja, orang dewasa, dan orang tua sekarang sudah memiliki *smartphone*. Tentu ini terjadi karena fasilitas yang di sediakan oleh *smartphone*, yang efektif memudahkan aktifitas dan sebagai sarana hiburan manusia. Untuk lebih spesifik, pada dasarnya memang kebutuhan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting pada jaman modern ini.

Mengutip dari *website* Katadata (2016) bahwa dalam kenyataannya 36% penggunaan *smartphone* di Indonesia menggunakan *smartphone* dalam sehari mencapai 4 – 8 jam/hari untuk perangkat Bergeraknya. Survei yang dilakukan oleh CLSA pada tahun 2015 menghasilkan data bahwa lebih dari 90% manusia

minimal menggunakan *smartphone* selama 2 jam/hari dan tidak pernah kurang dari 2 jam. Bahkan 32,5 % pengguna *smartphone* menggunakan *smartphone* nya dengan durasi 8 jam/hari atau lebih. Hal ini menunjukkan bahwa *smartphone* sangat berpengaruh dalam tatanan kehidupan pada jaman modern ini bagi manusia.

Salah satu manfaat positif dalam penggunaan *smartphone* diantaranya dengan adanya koneksi *internet*, *smartphone* bisa dijadikan sebagai perangkat pintar untuk membantu kebutuhan belajar manusia. Khususnya untuk kalangan mahasiswa, *smartphone* merupakan perangkat yang sangat bermanfaat untuk menunjang pembelajaran baik, saat jam belajar pada perkuliahan maupun di luar perkuliahan. Informasi yang bisa didapatkan pada *smartphone* khususnya dengan adanya jaringan *internet*, baik itu melalui *web*, media massa, jurnal, dan *e-book* yang tersedia, mahasiswa bisa dengan mudah mencari informasi dengan tujuan dapat menunjang proses pembelajaran. Hal ini tentu dapat membangun dan melatih kreatifitas bagi mahasiswa.

Berhubungan dengan hal tersebut, *smartphone* sendiri mempunyai fasilitas-fasilitas yang tidak harus terhubung melalui *internet*, baik untuk pembelajaran atau hiburan. Fasilitas tersebut salah satu contohnya adalah *software* kalkulator yang berfungsi sebagai alat hitung dalam pembelajaran yang materinya menggunakan angka yang cukup rumit. Selain itu *smartphone* juga bisa menjadi bumerang bagi mahasiswa jika tidak dimanfaatkan dengan baik contohnya dengan bermain *game online* ataupun *offline* secara berlebihan atau disaat kegiatan belajar.

Menurut Kominfo (2016) manfaat penggunaan *smartphone* terbagi dalam 59% untuk komunikasi, 11% musik, 8% *browsing*, 1% video, 3% *abstain*, dan 18% lainnya, termasuk untuk *game*. Sementara aplikasi yang sering digunakan, Ia mengungkapkan 65% *Line*, 2% *Facebook/Twitter*, 17% *Google*, 7% *Youtube*, 6% *BBM/WhatsApp*, dan 3% *abstain*. Dilihat dari data tersebut penggunaan *smartphone* masih didominasi untuk kegiatan komunikasi.

Menanggapi hal tersebut memang benar pada perangkat *smartphone* sangat bermanfaat bagi alat komunikasi untuk mahasiswa. Terlebih lagi dalam bidang pembelajaran dapat membantu mahasiswa untuk lebih menambah ilmu pengetahuan baru dan mengembangkannya baik untuk aktifitas perkuliahan

maupun menambah pengetahuan umum. Hal tersebut memang harus dimiliki oleh seorang mahasiswa untuk menunjang kemampuan yang akan digunakan pada lingkungan masyarakat. Merujuk dari hal tersebut, yang menjadi catatan adalah belum pastinya mahasiswa memanfaatkan *smartphone* tersebut untuk kepentingan yang dapat menunjang pembelajaran baik saat perkuliahan ataupun di luar perkuliahan.

Jika dilihat dari beberapa penelitian sebelumnya contohnya dengan judul Analisis Pengaruh Pemanfaatan *Smartphone* Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat dengan hasil penelitiannya yaitu hubungan *smartphone* dan GPA mahasiswa tidak ada. Hal ini ditunjukkan dengan angka yang dihitung masing-masing variable dan didapati dibawah 5%, yang artinya hubungan prestasi Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer dengan *smartphone* tidak ada. Bila data dihitung sekaligus maka kebergunaan dan motivasi memiliki hubungan yang signifikan dengan prestasi mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat ditunjukkan dengan angka dibawah 5% (Ferry, 2016).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Maria (2013) dengan judul Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Nilai Akademik Mahasiswa menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* dapat meningkatkan hasil nilai akademik mahasiswa/i selama digunakan dalam konteks pembelajaran.

Penelitian selanjutnya juga membahas mengenai Hubungan Intensitas Penggunaan *Smartphone* dengan Disiplin Belajar Siswa dengan hasil penelitian yaitu berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, hasil penelitian dari *Pearson Corelation* menunjukkan bahwa $r = -0,391$ dengan $P = 0.000$ ($P < 0,05$). Hal ini berarti terdapat hubungan (-) antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan disiplin belajar siswa. Artinya semakin tinggi intensitas penggunaan *smartphone*, maka semakin rendah disiplin belajar siswa, demikian sebaliknya. Intensitas penggunaan *smartphone* memberikan sumbangan 15,3% terhadap disiplin belajar siswa, sedangkan sisanya 84,7% ditentukan oleh variabel lain yang tidak diteliti. Hasil dari analisis data penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan intensitas penggunaan *smartphone* dengan disiplin belajar siswa berbanding terbalik atau berlawanan. Sehingga dalam penelitian ini dapat

dikatakan bahwa terdapat hubungan negatif antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan disiplin belajar siswa.

Menurut beberapa penelitian yang dikemukakan di atas menunjukkan bahwa *smartphone* dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan nilai akademik mahasiswa, tetapi beberapa penelitian lain menyatakan bahwa prestasi dan disiplin belajar siswa berbanding terbalik dengan intensitas penggunaan *smartphone*.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Analisis Perilaku Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Elektro Terhadap Penggunaan *Smartphone* Dalam Upaya Menunjang Proses Pembelajaran”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang rumusan masalahnya adalah :

1. Apakah *smartphone* digunakan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Elektro untuk kepentingan belajar atau tidak ?
2. Apakah mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Elektro mengetahui dan memahami ilmu tentang *hardware* dan *software* pada *smartphone* yang berhubungan dengan proses pembelajaran ?
3. Apakah pengaruh dari *smartphone* dalam kegiatan belajar bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Elektro ?
4. Apakah kebermanfaatan perangkat *smartphone* dapat digunakan dalam kegiatan belajar oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Elektro ?

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini hanya difokuskan pada perilaku mahasiswa terhadap penggunaan *smartphone* dalam kegiatan belajar, adapun pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu

1. Penelitian ini dilaksanakan di Departemen Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia

2. Objek yang diteliti yaitu mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Elektro.
3. Perilaku yang diteliti yaitu tentang perilaku penggunaan *smartphone* oleh kalangan mahasiswa.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui bahwa perangkat *smartphone* digunakan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Elektro untuk kepentingan belajar atau tidak.
2. Mengetahui apakah mahasiswa memiliki pengetahuan dan memahami tentang *hardware* dan *software* pada *smartphone* nya masing-masing.
3. Mengetahui pengaruh dari *smartphone* dalam kegiatan belajar bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Elektro baik itu kearah positif maupun negatif.
4. Mengetahui apakah kebermanfaatannya dari perangkat *Smartphone* dapat digunakan untuk kegiatan belajar oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Elektro.

1.5 Manfaat Penelitian

Ada dua manfaat yaitu secara teoritis dan praktis.

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini sebagai salah satu acuan untuk pengembangan kualitas belajar mahasiswa melalui pemanfaatan *smartphone*, sebagai strategi pembelajaran, dan menambah wawasan serta memperkaya ilmu pengetahuan bagi peneliti maupun bagi pembaca.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi mahasiswa untuk lebih waspada, baik terhadap dampak positif maupun negatif dalam penggunaan *smartphone*. Dari hal ini pula diharapkan dapat menjadi titik acuan mahasiswa, agar penggunaan *smartphone* dapat menjadi lebih efektif dalam kegiatan pembelajaran.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Pada kesempatan ini skripsi yang disusun dibuat kedalam lima bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN. Merupakan uraian tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA. Merupakan landasan teori yang digunakan dalam membahas tentang berbagai teori diantaranya *smartphone*, *internet*, perilaku, mahasiswa, pengertian proses pembelajaran, keterkaitan antara perilaku mahasiswa dengan penggunaan *smartphone*, keterkaitan penggunaan *smartphone* terhadap proses pembelajaran.

BAB III METODE PENELITIAN. Dalam bab ini akan diuraikan desain penelitian, waktu dan tempat penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, uji instrumen, analisis data, tahapan penelitian dan prosedur penelitian.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN. Pada bab ini membahas membahas tentang proses penelitian yang baik dan benar, diantaranya membahas tentang temuan, dan pembahasan penelitian.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI. Bab ini membahas mengenai tentang kesimpulan dari hasil penelitian, hasil analisis temuan. Selain itu pada bab ini juga di bahas mengenai rekomendasi bagi pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian.