

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Penelitian

Salah satu faktor yang turut menentukan efektif atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah adanya motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan giat dan sungguh-sungguh apabila ada faktor pendorong yaitu motivasi belajar.

Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik seperti psikologis dan fisik. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar peserta didik itu sendiri seperti lingkungan, sarana, dan sosial

Berkaitan dengan faktor-faktor tersebut, *smartphone* merupakan salah satu faktor eksternal yang berperan dalam memotivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil pengamatan pada peserta didik MA Darun Nahwi kelas XI di Indramayu, ada beberapa siswa dalam kegiatan belajar berlangsung tidak memperhatikan guru dan sibuk sendiri dengan *smartphone*-nya. sehingga siswa tersebut tidak termotivasi dalam belajar dan pembelajaran dengan adanya *smartphone*. Di sisi lain, ada juga siswa yang memanfaatkan *smartphone* secara maksimal sebagai sarana belajar. sehingga *smartphone* dapat membantu proses belajar dan pembelajaran. Oleh karena itu, guru dan orang tua harus memperhatikan apa yang

**ARI NAELUL KHIYAR, 2018**

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN SMARTPHONE  
DENGAN MOTIVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

dilakukan peserta didiknya terutama dalam menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran.

Saat ini pengguna *Smartphone* di Indonesia terus meningkat. Bahkan, sebuah lembaga riset menyebutkan bahwa Indonesia berada di peringkat kelima dalam daftar pengguna *Smartphone* terbesar di dunia. Data tersebut dilansir oleh Horace Dedi (2015) melalui blognya, [asymco.com](http://asymco.com) disitu tertulis jika populasi Android telah lebih 1 miliar, sedangkan iOS mencapai 700 juta.

Selain data soal populasi jenis sistem operasi, Dedi juga mengurutkan negara mana saja yang memiliki jumlah pengguna *Smartphone* terbesar. Dalam data tersebut disebutkan pula Indonesia menduduki posisi lima besar dengan pengguna aktif sebanyak 47 juta, atau sekitar 14% dari seluruh total pengguna ponsel.

Seiring dengan tingginya konsumsi *Smartphone* di Indonesia, maka tinggi pula intensitas penggunaan *Smartphone* tersebut dalam lingkungan. Dengan banyaknya aplikasi web ataupun *games* yang terdapat dalam *Smartphone*, perilaku masyarakat khususnya remaja berubah. Hal ini dibuktikan melalui riset yang dilakukan oleh Sekolah Tinggi Sandi Negara (STSN) bersama Yahoo! Mengenai penggunaan *Smartphone* pada 21 Agustus 2013. Hasilnya menunjukkan. kalangan remaja usia 15-19 tahun mendominasi di Indonesia sebanyak 64%. Semua aktifitas dan informasi setiap harinya dipublikasikan melalui media sosial. Yang

pada akhirnya hal seperti itu menjadi sebuah kebutuhan dan kebiasaan yang selalu dilakukan.

Pada tahun 2015 rata-rata waktu yang terbuang tersebut telah tumbuh lebih dua kali lipat menjadi 6,5 jam. Anak remaja laki-laki adalah yang paling banyak menghabiskan sekitar 8 jam per hari untuk bermain *gadget*. sementara anak perempuan berusia delapan tahun menghabiskan 3,5 jam.

Pengguna *Smartphone* khususnya di kalangan remaja tumbuh pesat, ini membuktikan bahwa semakin banyaknya pengguna *Smartphone* di kalangan remaja. Selain memiliki dampak positif ternyata *Smartphone* juga dapat berdampak negatif, salah satu diantaranya menyita waktu yang digunakan remaja untuk belajar dan memahami materi di sekolah. Penulis melihat jika di sekolah, mall, café, perpustakaan bahkan di rumah sekalipun atau di tempat-tempat umum, pada umumnya remaja lebih fokus terhadap *Smartphone* yang dibawanya.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Maulida dalam jurnal keperawatan “Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini” pada tahun 2013 bahwa *gadget* membawa banyak perubahan dalam pola kehidupan, tanpa disadari seseorang yang sering menggunakan *gadget* dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan sosial dengan bermasyarakat.

Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Gardenia

Agusta “Pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap motivasi belajar mahasiswa” pada tahun 2017 penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa, tetapi penggunaan *smartphone* tidak memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar mahasiswa.

Sementara itu dalam penelitian yang dilakukan oleh Aprianto pada tahun 2015 “ Dampak penggunaan ponsel terhadap motivasi belajar siswa ( studi kasus di SMA Diponegoro Tulungagung ) “ memiliki dampak positif dan negatif, dampak positifnya adalah meningkatkan motivasi belajar siswa, karena materi dapat diakses dengan mudah dan dimana saja, namun itu hanya terjadi pada sebagian kecil dari seluruh peserta didik yang ada.

Dengan melihat uraian diatas maka penulis tertarik untuk lebih menekankan dan meneliti lebih lanjut mengenai masalah tersebut secara ilmiah melalui penelitian dengan judul “Hubungan Antara Intensitas Penggunaan *Smartphone* dengan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran.”

## **2. Rumusan Masalah**

Secara Umum masalah dalam penelitian ini adalah :  
“Apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *Smartphone* dengan motivasi belajar siswa kelas XI MA Darun Nahwi Indramayu? Permasalahan dalam penelitian diatas kemudian dijabarkan menjadi sub-sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran penggunaan *Smartphone* dikalangan siswa kelas XI MA Darun Nahwi Indramayu?
2. Bagaimana gambaran motivasi belajar siswa kelas XI MA Darun Nahwi Indramayu dalam pembelajaran?
3. Apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *Smartphone* dengan motivasi belajar siswa kelas XI MA Darun Nahwi Indramayu?

### **3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *Smartphone* dengan motivasi belajar siswa di sekolah.

Adapaun tujuan penelitian secara spesifik adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan *Smartphone* dikalangan siswa kelas XI MA Darun Nahwi Indramayu.
2. Untuk mengetahui gambaran motivasi siswa kelas XI MA Darun Nahwi Indramayu dan pembelajaran
3. Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara penggunaan *Smartphone* dengan motivasi belajar siswa kelas XI MA Darun Nahwi Indramayu di sekolah.

#### **4. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan baik referensi dan literature tambahan bagi penulis lain yang ingin mengambil dan membahas permasalahan yang sama.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan serta informasi bagi para pengguna *Smartphone* khususnya siswa yang menyadari bahwa terdapat pengaruh yang ditimbulkan terhadap hasil belajar siswa di sekolah.

#### **5. Struktur Organisasi Penelitian**

Skripsi ini terdiri dari lima bab, dari masing-masing bab terdiri dari beberapa sub bab. Bab I ialah pendahuluan, bab ini terdiri atas sub bab sebagai berikut : latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian. Bab II berisi kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian. Bab III berisi metodologi penelitian yang berisi atas beberapa sub sub sebagai berikut : metode penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data. Bab IV merupakan hasil penelitian dan pembahasan,

dengan sub bab: deskripsi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian. Bab V berisi simpulan dan rekomendasi.