

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Salah satu inovasi teknologi yang paling menonjol dan mendominasi kehidupan sehari-hari adalah *smartphone*.

Saat ini, *smartphone* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat, termasuk di kalangan siswa. *Smartphone* tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat komunikasi. Perangkat ini bahkan telah berkembang menjadi alat multifungsi yang menyediakan berbagai aplikasi untuk berbagai keperluan. Sebagai media komunikasi, *smartphone* memungkinkan interaksi instan melalui aplikasi seperti *WhatsApp*, *LINE*, *Instagram*, *TikTok*, *Facebook*, dan *Twitter* (Fitri et al., 2022). Namun, peran *smartphone* melampaui fungsi tersebut. Kini, *smartphone* juga berperan sebagai pusat hiburan pribadi yang memungkinkan penggunanya bermain game, menonton video, mendengarkan musik, hingga mengakses berbagai platform media sosial (Ma'ruf dan Rochmah, 2021). Kemampuan multimedia seperti mengambil foto dan merekam video juga menjadi daya tarik utama, mengubahnya menjadi studio mini di genggaman tangan.

Lebih jauh lagi, menurut Ma'ruf dan Rochmah (2021), *smartphone* juga memiliki fungsi penting dalam dunia pendidikan. Dalam konteks pembelajaran, *smartphone* dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu yang efektif. Perangkat ini

berperan dalam proses perencanaan, penyampaian, pengelolaan, dan evaluasi pembelajaran. Melalui aplikasi pencarian seperti Google, siswa dapat mengakses berbagai informasi dan materi edukatif secara cepat dan mudah. Mereka juga dapat menjelajahi situs web pendidikan, membaca *e-book*, atau mengunduh materi pembelajaran yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja. Hal ini tentu memberikan peluang besar bagi peningkatan kualitas belajar siswa secara personal dan fleksibel.

Penelitian yang dilakukan oleh Musariffah (2018) menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* dapat menimbulkan kekhawatiran terkait dampaknya terhadap minat belajar siswa. Penggunaan *smartphone* yang tidak tepat, terutama untuk tujuan hiburan, dapat menyebabkan minat belajar siswa menurun secara signifikan. Meskipun memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran, kenyataannya banyak siswa justru lebih sering menggunakan *smartphone* untuk kegiatan yang tidak berkaitan dengan pendidikan, seperti bermain *game online*, berselancar di media sosial, atau menonton video hiburan.

Kondisi ini diperkuat oleh hasil wawancara peneliti dengan Guru Bimbingan dan Konseling (BK) di SMPK Adisucipto Penfui pada tanggal 03 September 2024. Beliau menyatakan bahwa banyak siswa lebih tertarik menghabiskan waktu dengan *smartphone* untuk bermain *game*, menjelajah media sosial, atau menonton video, dibandingkan mengikuti pelajaran di kelas. Kebergantungan ini tidak hanya menurunkan interaksi siswa dengan guru maupun teman sebaya, tetapi juga berdampak pada rendahnya minat belajar

serta kurangnya inisiatif dalam berdiskusi kelompok atau bertanya mengenai materi pelajaran.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara singkat dengan beberapa siswa kelas VIII SMPK Adisucipto Penfui pada tanggal yang sama. Dari hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa mayoritas siswa menggunakan *smartphone* lebih dominan untuk hiburan, seperti bermain *game daring*, *scrolling Tik-Tok*, atau menonton *YouTube*. Mereka mengaku sulit fokus saat pelajaran berlangsung karena terdorong untuk memeriksa notifikasi atau melanjutkan aktivitas di *smartphone*. Sebagian siswa juga menyatakan merasa bosan saat guru menjelaskan materi, dan lebih memilih mencari informasi sendiri melalui *smartphone* daripada bertanya langsung di kelas. Meskipun ada sebagian kecil siswa yang menggunakan *smartphone* untuk menunjang pembelajaran, jumlahnya masih terbatas dan penggunaannya lebih sering dilakukan di luar jam pelajaran utama. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran penggunaan *smartphone* dari fungsi edukatif ke fungsi hiburan, yang pada akhirnya dapat berdampak pada penurunan minat belajar siswa.

Rendahnya minat belajar ini menjadi masalah mendasar dalam dunia pendidikan, karena minat merupakan salah satu faktor kunci yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Jika tidak ditangani dengan tepat, kondisi ini dapat berdampak negatif terhadap kualitas pendidikan dan pencapaian akademik siswa dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengkaji secara mendalam bagaimana penggunaan

smartphone mempengaruhi minat belajar siswa, serta faktor-faktor apa saja yang turut memengaruhinya.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMPK Adisucipto Penfui Tahun Pelajaran 2024/2025."

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMPK Adisucipto Penfui Tahun Pelajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMPK Adisucipto Penfui Tahun Pelajaran 2024/2025.

D. Definisi Konseptual

Definisi konseptual dalam penelitian perlu dilakukan agar tidak terjadi kekeliruan penafsiran terhadap variabel penelitian, maka peneliti perlu menjelaskan konsep-konsep yang dimaksudkan adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *Smartphone*

Menurut Rahman (2015), "Penggunaan *smartphone* adalah aktivitas memanfaatkan perangkat telepon seluler canggih yang memiliki teknologi seluler, menggunakan satelit, dan memiliki kemampuan seperti

komputer, dengan sistem aplikasi yang mampu menjalankan aplikasi umum”.

Sementara itu menurut Sobon (2019), “Penggunaan *smartphone* adalah aktivitas untuk memanfaatkan perangkat untuk berbagai keperluan, termasuk *browse* internet, membaca *e-book*, belanja, transfer uang, bermain *game*, dan fitur lain yang mempermudah manusia”.

Jadi, penggunaan *smartphone* adalah aktivitas memanfaatkan perangkat telepon seluler canggih yang memiliki teknologi seluler dan satelit, serta kemampuan layaknya komputer, yang digunakan untuk berbagai keperluan seperti menjelajah internet, membaca *e-book*, berbelanja, transfer uang, bermain *game*, dan beragam fitur lain yang bertujuan untuk mempermudah aktivitas manusia.

2. Minat Belajar

Menurut Slameto (2010), "Minat belajar adalah rasa senang atau tertarik terhadap suatu pelajaran atau keinginan tertentu, yang ditunjukkan dengan adanya suatu perhatian dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran".

Menurut Ricardo dan Meilani (2017) "Minat belajar adalah keinginan dan keterlibatan yang disengaja dalam aktivitas kognitif yang memainkan bagian penting dalam proses pembelajaran, menentukan bagian apa yang kita pilih untuk belajar dan seberapa baik kita mempelajari informasi yang diberikan".

Jadi, minat belajar adalah perasaan senang atau tertarik, serta keterlibatan aktif dan sadar dalam proses pembelajaran yang memainkan peran penting dalam menentukan materi yang dipilih untuk dipelajari dan seberapa baik informasi tersebut dapat dipahami.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak. Pihak-pihak yang dimaksudkan adalah:

1. Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi kepala sekolah dalam menetapkan aturan atau kebijakan yang lebih efektif terkait penggunaan *smartphone* di sekolah agar tidak mengganggu ketertarikan atau rasa suka siswa pada proses pembelajaran.

2. Guru BK

Hasil penelitian ini dapat membantu guru BK agar dapat memberikan bimbingan kepada siswa tentang cara menggunakan *smartphone* dengan bijak agar tetap berkonsentrasi dalam belajar.

3. Guru Mata Pelajaran

Hasil penelitian ini dapat membantu guru agar dapat menyesuaikan metode pengajaran dengan kondisi siswa, termasuk mengoptimalkan penggunaan *smartphone* sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

4. Orang tua

Hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam bagi orang tua mengenai pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap minat belajar anak. Dengan demikian, orang tua dapat lebih cermat dalam memantau dan mengarahkan penggunaan *smartphone* anak mereka agar lebih seimbang antara hiburan dan pembelajaran, sehingga minat belajar anak tetap terjaga atau bahkan meningkat.

5. Siswa

Hasil penelitian ini dapat menyadarkan siswa tentang bagaimana penggunaan *smartphone* dapat mempengaruhi minat belajar dan mendorong siswa untuk lebih bijak mengelola penggunaan *smartphone* sehingga dapat mengurangi potensi gangguan belajar dan lebih fokus pada kegiatan pembelajaran atau akademik.