

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Kemajuan era digital dalam teknologi informasi dan komunikasi telah memengaruhi banyak aspek kehidupan, terutama pada bidang pendidikan. Gawai dan televisi merupakan jenis media layar yang menjadi bagian dari rutinitas sehari-hari pelajar. Penggunaan media layar digunakan sebagai sarana pembelajaran dan hiburan seperti menonton film, bermain *game*, dan media sosial (Puspitasari & Mulyono, 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh dr. Kristiana Siste, Sp.KJ (K) mengungkapkan bahwa sekitar 31,4% remaja di Jakarta mengalami kecanduan media layar. Risiko yang dapat ditimbulkan jika remaja telah kecanduan terhadap media layar yaitu dapat menurunnya prestasi sekolah karena mengakibatkan terganggunya konsentrasi dan menurunkan motivasi belajar (Pramesti, 2025). Prestasi sekolah adalah hasil yang didapatkan siswa dari proses belajar mengajar di Sekolah (Sanusi & Sumaryoto, 2020). Sekolah menerapkan sistem penilaian yang berhubungan pada nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang terdapat dalam rapor masing-masing siswa untuk menentukan prestasi sekolah (Apriyanti, 2017).

Penggunaan gawai seperti *smartphone*, laptop, komputer, dan tablet telah menjadi bagian utama dalam aktivitas sehari-hari remaja. Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika tahun 2023 menunjukkan bahwa penggunaan gawai di Indonesia sangat tinggi, terutama pada anak usia sekolah mencapai 98%. Meningkatnya perkembangan gawai membawa keuntungan dan kerugian bagi remaja. Gawai dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang sangat efektif (Mujib, 2013). Semakin sering remaja menggunakan gawai untuk hiburan menyebabkan mereka menjadi malas belajar sehingga berpengaruh terhadap prestasi sekolah (Handrianto, 2013).

Durasi penggunaan gawai yang berlebihan dapat membuat pemahaman tentang pembelajaran menjadi lebih sulit bagi remaja. Faktor lain yang memengaruhi prestasi sekolah remaja adalah kecenderungan mereka bergantung pada gawai daripada fokus belajar (Hasanah & Kumalasari, 2015). Menurut penelitian oleh Wati (2022), remaja yang menghabiskan lebih dari dua jam setiap hari menggunakan gawai menunjukkan prestasi sekolah yang lebih rendah daripada remaja yang menggunakan gawai kurang dari dua jam sehari yang berarti penggunaan gawai berlebihan dan tidak diatur dapat menghambat prestasi sekolah .

Sebelum kemajuan teknologi yang begitu pesat saat ini, televisi menjadi salah satu media layar yang memberikan berbagai tayangan edukasi bagi remaja. Tayangan televisi pada masa tersebut dirancang dengan fokus pada tayangan pembelajaran dan pendidikan yang mendukung proses belajar secara luas. Saat ini tayangan televisi telah mengalami banyak perubahan signifikan, di mana sebagian besar tayangan lebih fokus pada hiburan dibandingkan tayangan edukasi, sehingga peran televisi sebagai sarana edukasi tidak lagi menjadi bagian penting dan kurang efektif di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat (Abidin, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Zainal Abidin dan Riski Nurlita Jayant (2019), menyatakan bahwa tayangan televisi memiliki peran yang cukup signifikan dalam mempengaruhi kualitas belajar. Sebagian besar remaja merasa perhatiannya teralihkan oleh acara televisi saat mengerjakan tugas rumah yang diberikan oleh guru. Menonton tayangan televisi berlebihan dapat mempengaruhi konsentrasi remaja ketika mengikuti proses pembelajaran di sekolah sehingga berpengaruh pada prestasi sekolah.

Menurut Kusuma Rini & Huriah (2020), masa remaja merupakan fase krusial dalam membentuk dan mengembangkan kepribadian seseorang. Emosi yang tidak stabil dan berkepanjangan selama periode ini dapat memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan. Peran orang tua sangat penting untuk mengawasi remaja dengan cermat untuk mengurangi pengaruh negatif dari media layar. Penelitian oleh Windawati (2023), menyatakan bahwa penggunaan media layar dengan durasi yang lama dapat mengganggu konsentrasi, kecemasan, depresi, dan stres pada remaja.

Menurut hasil penelitian Ferdinanda S & Fransheine (2024) cara remaja untuk mengurangi penggunaan media layar secara berlebihan yaitu dengan meningkatkan hubungan dengan teman sebaya. Penggunaan media layar dapat diganti dengan membaca buku dan melakukan aktivitas seperti rekreasi supaya dapat meningkatkan kualitas hidup. Menurut Heer dan Keruanan (2023), orang tua harus berperan penting agar bisa memberikan arahan, membatasi, dan menetapkan waktu-waktu tertentu untuk remaja dalam menggunakan media layar.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Layar Terhadap Prestasi Sekolah di SMA Negeri 4 Kota Binjai.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh penggunaan media layar terhadap prestasi sekolah di SMA Negeri 4 Kota Binjai?

1.3 Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media layar terhadap prestasi sekolah di SMA Negeri 4 Kota Binjai.

1.3.1 Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui pengaruh durasi penggunaan media layar terhadap prestasi belajar di SMA Negeri 4 Kota Binjai.
- b. Untuk mengetahui pengaruh aktivitas penggunaan media layar meliputi belajar, menonton film, bermain *game*, dan bermain media sosial terhadap prestasi belajar di SMA Negeri 4 Kota Binjai.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Pendidikan

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh penggunaan media layar terhadap prestasi sekolah di SMA Negeri 4 Kota Binjai.

1.4.2 Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan pada bidang penelitian tentang pengaruh penggunaan media layar terhadap prestasi sekolah. Penelitian ini juga bermanfaat untuk penelitian selanjutnya dalam meneliti pengaruh penggunaan media layar terhadap prestasi sekolah.

1.4.3 Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman untuk masyarakat khususnya orangtua tentang pengaruh penggunaan media layar terhadap prestasi sekolah.

