

Pengaruh Penggunaan Waktu Menonton Televisi, Internet, dan Handphone terhadap Disiplin Belajar Siswa di Lombok

ALIAHARDI WINATA, TRI HARTITI RETNOWATI

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta

Email : aliahardi.winata.s.pd@gmail.com, trihartiti 54@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengungkapkan pengaruh penggunaan waktu menonton televisi, Internet, dan *handphone* terhadap disiplin belajar siswa di Desa Kopang, Lombok Tengah. Sumbangan efektif (SE) penggunaan waktu menonton televisi sebesar 43,1%, mengakses Internet sebesar 13,8%, dan mengakses *handphone* sebesar 0,1% terhadap disiplin belajar siswa. Besarnya sumbangan efektif penggunaan waktu menonton televisi, mengakses Internet, mengakses *handphone* terhadap disiplin belajar siswa adalah 57%, sedangkan sisanya 43% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Dengan demikian pengaruh penggunaan waktu menonton televisi memberikan sumbangan positif paling besar terhadap disiplin belajar siswa.

Kata Kunci : Menonton Televisi, Mengakses Internet, Mengakses Handphone Dan Disiplin Belajar

Abstract

This research aims to reveal the effect of the use of time watching television, Internet, and cell phone on the learning discipline of the students' in the village of Kopang, Central Lombok. The effective contribution (SE) of the use of time to watch television is 43.1%, accessing the Internet is of 13.8%, accessing the handphone is 0.1% to students' learning discipline. The effective contribution of the use of time watching television, accessing the Internet, and using the handphone to students' learning discipline is 57%, while the remaining 43% is influenced by other variables not under study. Thus the effect of the use of time watching television positively contribution most of the students' learning discipline.

Keywords : Watching Television, Access The Internet, Access A Mobile Phone And Learning Discipline

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan terencana dan sistematis untuk meningkatkan kemampuan serta mengembangkan potensi siswa, disamping itu pendidikan yang aktif dan kondusif memerlukan disiplin belajar yang tinggi.

Disiplin belajar adalah kesadaran diri untuk mengontrol diri agar dapat belajar secara sungguh-sungguh. Disiplin belajar berfungsi sebagai pengendali diri sehingga para siswa akan belajar dengan penuh kesadaran, tanpa paksaan. Disiplin belajar mencakup perilaku siswa dalam mengatur waktu belajar, mematuhi aturan-aturan dalam kegiatan pembelajaran, dan efisiensi penggunaan waktu.

Siswa yang memiliki kedisiplinan belajar yang tinggi akan sangat menyadari pentingnya belajar. Kontrol dari orang tua sebagai pemimpin di rumah dan guru sebagai pemimpin di sekolah sangat dibutuhkan dalam pembentukan kesadaran disiplin belajar pada siswa. Penjadwalan waktu belajar, juga sangat mendukung pembentukan kedisiplinan belajar secara lebih efektif. Penjadwalan waktu bagi siswa berfungsi untuk mengingatkan kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan, baik ketika berada di sekolah maupun di rumah. Ketika di rumah, siswa membutuhkan pengingat waktu seperti *alarm* yang dapat diatur untuk mengingatkan waktu pelaksanaan berbagai aktivitas di rumah.

Undang-undang No 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran pasal 1 ayat 4 menyebutkan bahwa "Penyiaran televisi adalah media komunikasi massa dengar pandang yang menyalurkan gagasan dan informasi dalam bentuk suara dan gambar secara umum, baik terbuka maupun tertutup, berupa program yang teratur dan berkesinambungan". Media televisi merupakan salah satu media massa elektronik yang sangat digemari oleh masyarakat, karena televisi mampu menyuguhkan tayangan-tayangan yang membuat masyarakat terhibur, memperoleh informasi. Selain itu, televisi juga merupakan wahana penghilang penat setelah lelah beraktivitas. Kepemilikan televisi merupakan salah satu indikasi kegemaran ma-

syarakat atas media *audio-visual*. Sangat jarang ditemukan sebuah rumah tanpa televisi, bahkan di beberapa rumah memiliki lebih dari satu televisi. Fenomena ini menunjukkan betapa penting televisi bagi setiap orang.

Internet dan *handphone* terbilang semakin pesat. Internet berfungsi sebagai sumber informasi dan hiburan yang biasa digunakan oleh siswa dan pihak sekolah sebagai sarana belajar. Internet memberikan kemudahan untuk mengakses informasi dan hiburan. Selain itu, internet juga sering difungsikan oleh siswa sebagai sarana hiburan dan interaksi sosial seperti *facebook*, mencari gambar, musik, video atau data-data lain yang diinginkan. Selain internet, teknologi canggih lainnya adalah *handphone*. Teknologi canggih seperti *handphone*, kini fungsinya semakin luas, bukan hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga dipergunakan untuk Mp3, video, kamera, internet, sehingga *handphone* beralih fungsi menjadi multimedia. Beragamnya fungsi tersebut menjadikan siswa tidak bisa lepas dari *handphone* sehingga melupakan waktu belajar.

Hasil prasarvei yang dilaksanakan pada bulan Juli sampai Agustus tahun 2013 di Desa Kopang Kabupaten Lombok Tengah, dapat dilihat bahwa siswa lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah untuk menggunakan *handphone* (mengirim SMS, *telephone*, MMS, dan internet).

Ketertarikan siswa untuk menonton televisi disebabkan oleh jumlah *channel* yang semakin bertambah. Tayangan-tayangan hiburan yang populer serta keberadaan televisi kabel yang cukup marak di tengah masyarakat telah menarik minat siswa. Tayangan televisi yang memiliki berbagai jenis hiburan sinetron, FTV, dan kartun yang di tayangkan secara berkelanjutan setiap saat, sehingga menarik siswa untuk selalu mengikuti tayangan tersebut. Padahal acara-acara tersebut lebih mengutamakan unsur hiburan daripada informasi yang bersifat edukasi dan bermanfaat bagi siswa.

Selain televisi, penggunaan internet dan *handphone* juga menyita perhatian dan waktu belajar siswa. Tidak menutup kemungkinan,

semakin menurunnya kedisiplinan belajar juga disebabkan karena siswa mengakses internet secara berlebihan. Adapun fungsi internet bagi pendidikan yaitu sebagai sarana belajar dan mencari informasi. Akan tetapi, pada kenyataannya internet lebih banyak digunakan sebagai sarana hiburan bagi siswa. Penggunaan internet yang dilakukan siswa dapat dilihat di Desa Kopang sudah menyediakan tiga tempat untuk mengakses internet yang biasa dikunjungi, namun dalam mengakses internet siswa lebih banyak mengakses unsur hiburan dari pada informasi.

Siswa sebagian besar juga memiliki *handphone* yang digunakan sebagai sarana komunikasi seperti SMS, telepon, dan browsing internet sehingga siswa melupakan waktu belajar. Penggunaan *handphone* yang dilakukan siswa dikarenakan banyaknya *handphone* yang memiliki berbagai fitur dan harganya relatif murah sehingga sangat terjangkau oleh siswa. Desa Kopang terdapat enam tempat pembelian *handphone* untuk memudahkan masyarakat pada umumnya untuk memiliki.

Konsep Disiplin Belajar Siswa

Disiplin digunakan jika anak melanggar peraturan dan perintah yang diberikan orang tua, guru atau orang dewasa yang berwenang mengatur kehidupan tempat tinggal siswa. Menurut Hurlock (1978, p.82) disiplin adalah seorang yang belajar dari atau secara suka rela mengikuti seorang pemimpin, orang tua dan guru merupakan pemimpin dan anak merupakan murid yang belajar dari mereka cara hidup yang menuju kehidupan yang berguna dan bahagia. Kemudian Shochib (2010, p.21) juga menjelaskan proses pembentukan disiplin belajar diperlukan upaya orang tua yang dilakukan dengan melatih, membiasakan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai moral dan perlu adanya kontrol orang tua untuk mengembangkannya.

Disiplin siswa dalam belajar di rumah dapat ditinjau dari beberapa hal berikut:

Disiplin siswa dalam mengatur waktu belajar

Siswa memiliki berbagai kegiatan yang dapat dilakukan di rumah seperti menonton

televisi. Menurut Dawson, Prewitt, Dawson (1977, p.193) mengatakan bahwa "*most children watch television from fourteen to forty-nine hours a week*". Menurutnya, sebagian besar anak-anak menonton televisi dari 14 hingga 49 jam seminggu. Dalam sehari siswa menghabiskan sekitar 2 hingga 7 jam untuk menonton televisi. Waktu yang dimiliki siswa di luar menonton televisi, mereka gunakan untuk melakukan berbagai macam kegiatan seperti menggunakan *handphone* untuk komunikasi, mengakses internet seperti jejaringan sosial yang cukup menyita waktu.

Menurut Djamarah (2008, p.27) siswa kurang dapat memanfaatkan waktunya dengan baik karena mereka tidak bisa membagi waktu untuk masing-masing keperluan. Oleh karena itu, siswa perlu mengatur pembagian waktu mereka sebaik mungkin demi kepentingan mereka sendiri. Adapun caranya yaitu dengan menentukan jumlah mata pelajaran yang akan dipelajari siswa setiap hari serta lama waktu yang diperlukan. Hal tersebut sebagaimana yang diuraikan Davidson (2008, p.35) yaitu teknologi secara terus-menerus menyediakan lebih banyak alat untuk membantu seseorang untuk mengatur waktu dengan efektif seperti *alarm*. Selanjutnya Davidson (2008, p.46) juga menguraikan penjadwalan waktu dengan berbagai peralatan seperti sistem kalender, *alarm*, bel, warna, atau simbol-simbol lain yang berfungsi untuk mengontrol waktu aktivitas siswa.

Pembagian waktu dapat membuat target belajar menjadi lebih jelas dan terarah, yaitu apa yang harus diketahui dan dilakukan siswa. Santrock (2009, p.358) menjelaskan target pembelajaran dari pengetahuan, penalaran, produk, afeksi siswa. Senge (1996, p.373) bahwa praktek-praktek merupakan aspek yang paling jelas dari setiap disiplin. Oleh karena itu, rencana yang dibuat tidaklah sekedar rencana tetapi rencana yang benar-benar dikerjakan, karena dengan rencana tersebut siswa dapat belajar dengan maksimal dan tidak ada waktu yang terbuang.

Disiplin dalam penentuan dan penggunaan strategi belajar.

Keberhasilan siswa dalam studinya di-

pengaruhi oleh cara belajarnya. Djamarah (2008, p.62) menjelaskan bahwa siswa yang memiliki cara belajar efektif memungkinkan mereka untuk mencapai hasil atau prestasi yang lebih tinggi daripada siswa yang belajar secara tidak efektif. Untuk itu, diperlukan kesadaran dan disiplin yang tinggi dari siswa. Siswa memerlukan cara belajar yang efektif dan efisien yaitu berusaha disiplin dalam belajar dan menggunakan strategi belajar yang tepat. Jadi, langkah pertama yang harus dimiliki agar dapat belajar secara efektif adalah kesadaran atas tanggung jawab pribadi dan keyakinan bahwa belajar untuk kepentingan diri sendiri dan tidak menggantungkan nasib pada orang lain.

Menurut Slameto (2010, p.79) untuk mencapai hasil yang maksimal diperlukan kesehatan jasmani, keadaan emosional yang tetap stabil, lingkungan yang kondusif, belajar tepat waktu, membagi pekerjaan secara teratur, kontrol mata pelajaran yang telah dipelajari, memupuk sikap optimis, memperhatikan waktu belajar, membuat suatu rencana bekerja, dan belajar keras dengan penuh konsentrasi.

Selain memiliki strategi belajar yang tepat, siswa perlu memperhatikan cara belajar seperti yang diuraikan Santrock (2009, p.174), siswa harus memiliki cara belajar yang reflektif atau influsif, yaitu cara belajar yang disukai seperti menggunakan kemampuannya dalam belajar merupakan salah satu cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan dalam belajar.

Disiplin dalam mengerjakan tugas rumah

Salah satu bentuk dari tugas sekolah adalah ulangan dan latihan yang diberikan oleh guru. Mengerjakan tugas dapat berupa mengerjakan tes atau ulangan/ujian, juga termasuk di dalamnya membuat atau mengerjakan soal latihan-latihan yang ada dalam buku (Slameto, 2010, p.87). Siswa yang mempunyai kebiasaan untuk melatih diri mengerjakan soal-soal latihan serta mengerjakan pekerjaan rumah (PR) dengan disiplin, maka siswa tidak mengalami kesulitan dalam belajarnya, serta dapat dengan mudah mengerjakan setiap pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru.

Djamarah (2008, p.37) juga mengatakan

bahwa siswa dihimbau agar segera mengerjakan tugas-tugas mereka yang diberikan di sekolah secepat mungkin karena waktu yang diberikan oleh guru untuk mengerjakan tugas-tugas tersebut terbatas, dan tergantung dari tingkat kesulitannya.

Televisi

Pengertian Televisi

Televisi merupakan media massa elektronik yang hadir paling akhir dibandingkan dengan radio dan surat kabar. Simanjuntak (2002, p.182) menjelaskan bahwa televisi berasal dari kata *tele* yang artinya jauh dan *visie* yang artinya lihat, jadi televisi itu artinya melihat dari jauh. Selanjutnya Simanjuntak (2002, p.183) juga menjelaskan bahwa televisi pada saat ini diartikan sebagai suatu cara pengiriman gambar yang bergerak atau "sinyal televisi" dari studio dan pemancar menuju pesawat penerima dengan gelombang radio. Badjuri (2010, p.14) menguraikan televisi memiliki daya tarik yang besar dibandingkan jenis media massa radio, surat kabar, industri musik. Kaufman & Kiver (2012, p.1) juga menguraikan *television dominates the home-entertainment industry* artinya televisi paling banyak digunakan sebagai hiburan masyarakat pada umumnya dan siswa ketika berada di rumah. Oleh karena itu, televisi dinilai sebagai media massa yang paling efektif saat ini karena mampu menarik simpati masyarakat luas dan perkembangan teknologinya yang begitu cepat.

Tayangan televisi yang bersifat *audio visual* mempunyai jangkauan relatif tidak terbatas, menjadi sangat komunikatif dalam memberikan pesan-pesan sehingga penonton bertahan duduk berjam-jam di depan televisi. Baran (2012, p.21) menyatakan bahwa siswa menghabiskan waktu yang cukup banyak dalam kehidupannya untuk berinteraksi dengan televisi. Selanjutnya Grob (1985, p.1) menguraikan *commercial broadcasting is still the largest field in the application of television*. Artinya siaran-siaran iklan masih merupakan acara paling utama dalam pemakaian televisi.

Fungsi dan jenis tayangan Televisi

Televisi merupakan benda elektronik

yang mampu memberikan manfaat besar bagi masyarakat dalam menjalankan kehidupan sehari-hari, baik itu memberikan informasi, ilmu pengetahuan, hiburan, maupun menyajikan realita kehidupan. Daniyal & Hassan (2013, p.34) hasil penelitian mengungkapkan *the data analyzed show that the teenagers have more access in watching television than any other medium, i.e 69%*. Artinya analisa data mengungkapkan bahwa siswa menggunakan waktu menonton televisi yaitu 69%. Melalui layar kecil yang berfungsi sebagai jendela dunia tersebut para pemirsa diarahkan untuk mendefinisikan situasi sesuai dengan keinginan pengelola televisi tersebut.

Gambaran dunia dalam televisi adalah gambaran dunia yang sudah diolah dan menimbulkan efek pada penonton seperti yang diuraikan Rakhmat (2011, p.202) perbedaan pola dalam memanfaatkan media massa elektronik menyebabkan seseorang bereaksi pada media massa secara berbeda pula.

Beragam tayangan televisi yang muncul dikarenakan keberadaan jaringan televisi kabel menjadi pemicu ketertarikan masyarakat khususnya siswa. Seperti yang diuraikan Baran (2012, p.324) televisi kabel memperluas jangkauan penyiarannya guna meningkatkan jumlah penonton. Hal ini menjadikan semakin beragamnya jenis-jenis tayangan televisi seperti infotainment, sinetron, *reality show* yang menarik masyarakat dan siswa khususnya menghabiskan waktu untuk menonton televisi (Badjuri, 2010, p.13).

Kehadiran televisi kabel memudahkan semua orang untuk memperoleh informasi yang terdapat di berbagai belahan dunia secara cepat dan akurat. Selanjutnya Badjuri (2010, p.14) juga menjelaskan keberadaan televisi sekarang ini lebih digunakan sebagai sarana hiburan semata seperti acara sinetron, film kartun, *magic* dan sejenisnya, yang telah menjadi primadona di kalangan masyarakat mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Internet

Internet merupakan jaringan yang menghubungkan setiap komputer yang ada di

dunia dan membentuk suatu komunitas maya. Sekarang ini, internet dimanfaatkan sebagai wahana mencari informasi, hiburan, *games*, musik, gambar, dan lain sebagainya. Menurut Batmomolin & Hermawan, (2003, p.113) internet adalah seperangkat jaringan perlengkapan teknologi organik yang berdiri sendiri dalam perkembangan bagian-bagiannya, akan tetapi saling bergantung satu sama lain dalam rangka mencapai satu tujuan yang lebih besar. Selanjutnya Menurut Biagi (2010, p.231) internet merupakan kombinasi dari ribuan jejaringan komputer yang mengirim dan menerima data dari seluruh dunia dan bersaing untuk bergabung secara bersama-sama dengan tujuan yang sama.

Uraian di atas menggambarkan bahwa jaringan internet membutuhkan komputer sebagai tempat menyambung jejaringan internet, seperti hasil penelitian terdahulu Dange (2010, p.52) *The findings indicate that 10% of the students use computers with Internet in their house, 10% of them use it in the room, 12% of them use it in hostel and 68% of students use outside*. Artinya mengindikasikan bahwa 10% dari siswa mengakses Internet di rumah, 10% dari mereka dilakukan di kamar, 12% dilakukan di asrama dan 68% mereka akses Internet diluar rumah atau di warung Internet. Selain itu, B. Uno & Lamatenggo (2011, p.170) menguraikan cara mengakses internet dari warung internet (warnet) yang merupakan alternatif bagi orang yang tidak memiliki komputer pribadi untuk mengakses internet.

Jejaringan sosial

Jejaringan sosial merupakan interaksi masyarakat di dunia maya. Hal ini seperti diuraikan Miller (1996, p.433) *A network is an interconnection of users that allows communication with each other*. Artinya jaringan merupakan sebuah koneksi antar pengguna yang menyebabkan terjadinya komunikasi satu sama lain. Tamburaka (2013, p.78) yang mengatakan bahwa jejaringan sosial merupakan aktivitas sosial yang tidak hanya dilakukan di dalam dunia nyata (*real*) tetapi juga dapat dilakukan di dunia maya (*unreal*). Setiap orang

dapat menggunakan jejaring sosial sebagai sarana berkomunikasi, membuat status, komentar, berbagi foto dan video layaknya ketika manusia berada dalam lingkungan sosialnya yang nyata.

Jejaring sosial yang cukup *familiar* adalah *facebook*, *twitter*, *yahoo!* yang digunakan oleh siswa. Hal yang membuat siswa tertarik untuk *facebook* yaitu mereka dapat membuat profil pribadi, meminta dan menambahkan pengguna lain sebagai teman, melakukan pertukaran pesan lewat *chat* atau *mail box*, dan lain sebagainya.

Internet sebagai sumber informasi

Internet merupakan sumber informasi dari berbagai negara baik itu berupa informasi berita, hiburan dan lainnya yang sering dijumpai oleh siswa. Internet digunakan oleh siswa untuk mencari tugas yang diberikan oleh guru di sekolah. Batmomolin & Hermawan (2003, p.116) menyatakan bahwa dengan adanya internet, informasi menjadi lebih terjangkau dan menjadi komoditas yang diperlukan baik dalam bidang-bidang konsentrasi industri, ilmu pengetahuan, pendidikan, pemerintah maupun non-pemerintah.

Pornografi

Kehadiran internet yang memberikan kebebasan mencari berbagai informasi ternyata juga menyediakan gambar-gambar yang berbau pornografi. Menurut Baran, (2012, p.414) kebanyakan aktivitas yang dilakukan dalam mengendalikan internet ditujukan pada konten internet yang tidak pantas atau mengandung pornografi. Tamburaka (2013, p.232) menguraikan, dengan munculnya internet yang memuat unsur pornografi semakin mudah didapat karena internet memberikan sarana yang mudah kepada konsumen yang tinggal di negara manapun baik itu di negara yang keberadaan pornografi dilarang oleh hukum sekalipun. Secara tidak langsung, siswa yang mengakses internet (pornografi) secara berlebihan dapat menyebabkan waktu belajar terabaikan.

Handphone

Pengertian dan Aplikasi Handphone

Handphone merupakan salah satu tek-

nologi yang digunakan sebagai sarana komunikasi dan mengirim pesan. Seperti yang diuraikan Harris, Kevin, Trosby (2010, p.1) bahwa *short message service (SMS) for communication* artinya pesan singkat yang sering digunakan untuk berkomunikasi sesama pengguna *handphone*. Biagi (2010, p.245) menguraikan media *mobile* menarik khalayak karena alat untuk internet tersebut telah di kemas menjadi lebih kecil sehingga dapat diakses melalui *handphone*. Selanjutnya Ezemenaka (2013, p.167) mengungkapkan hasil penelitian *more than 50% of the students reported that they have more than 1 phone. Of those who have the internet enabled phones about 97% of them were actively used with internet mobile services to enable them to surf and browse the net.* Artinya lebih dari 50% siswa melaporkan bahwa mereka memiliki *handphone* lebih dari satu serta dilengkapi internet, 97% dari mereka mengaktifkan Internet pada *handphone* untuk berselancar dan mencari sesuai keinginan.

Short Message Service (SMS)

Aplikasi SMS yang terdapat pada *handphone* digunakan untuk mengirim pesan. Menurut Wibisono, Usman, Hantoro (2008, p. 197) SMS adalah salah satu fasilitas dari teknologi GSM yang memungkinkan pengguna untuk mengirim dan menerima pesan-pesan singkat berupa *text* dengan kapasitas maksimal 160 karakter dari *mobile station (MS)*.

Multimedia Messaging Service (MMS)

Selain SMS yang dimiliki *handphone* terdapat juga MMS untuk mengirim pesan bergambar. Menurut Suyantoro (2005, p.33) MMS berisi pesan bergambar dan bisa menambahkan beberapa unsur lain ke dalam MMS seperti music dan video. Selanjutnya Wibisono, Usman, Hantoro (2008, p.208) mengatakan bahwa MMS merupakan value added dari Global System for Mobile Communication (GSM) yang menggunakan wireless application protocol (WAP) untuk mengirim dan menerima pesan MMS.

Internet

Seiring dengan perkembangan teknologi, internet saat ini sudah terdapat pada aplikasi *handphone*. Seperti yang diungkapkan oleh Wibisono, Usman, Hantoro (2008, p.209)

saat ini akses internet sudah dapat dinikmati melalui media *handphone* dimana saja dan kapan saja selama dalam jangkauan *coverage seluler*.

Kamera

Kamera berfungsi untuk mengambil gambar atau foto yang merupakan bagian dari *handphone*. Pengguna bisa mengambil objek apa saja yang diinginkan. Menurut Suyantoro (2005, p.34) kamera *handphone* bisa digunakan untuk mengumpulkan foto-foto dan menjadikannya sebagai file pribadi dalam *handphone* pengguna.

Moving Picture Experts Group Layer-3 Audio (Mp3)

Fitur Mp3 yang terdapat pada *handphone*, bisa digunakan untuk memutar *music* sesuai dengan *music* yang sudah disediakan pengguna. Pengguna juga bisa menghapus atau mengganti *music* yang diinginkan. Menurut Suyantoro (2005, p.35) Mp3 *player* merupakan alat pemutar *music file Mp3*, hanya saja memori *handphone* akan terkuras oleh *file Mp3* yang ukurannya antara 2-4 *Megabite*.

Dampak Penggunaan Handphone

Penggunaan *handphone* pada siswa memiliki dampak positif dan dampak negatif antara lain:

Dampak Positif Handphone

Dampak positif *handphone* yaitu sebagai sarana komunikasi untuk meningkatkan konektivitas, baik jarak dekat maupun jarak jauh, dan dapat menghemat waktu. Seperti yang diuraikan Davidson (2008, p.2) bahwa aktivitas masyarakat dalam bekerja lebih banyak menerima telepon dan SMS.

handphone selain untuk mengirim SMS dan telepon juga bisa digunakan untuk mengirim email maupun mengakses jejaring sosial. Biagi (2010, p.246) menguraikan bahwa *handphone* telah menyediakan fasilitas untuk mengirim pesan teks, mengambil gambar, mendengar musik, dan mengunduh video.

Dampak Negatif Handphone

Kepribadian Anak Lupa Waktu

Kepribadian siswa pada masa remaja sudah tidak terlalu tergantung pada orang tua, hal ini dikarenakan anak sudah memiliki

ki perasaan dan ambisi serta rasa ingin tahu. Menurut Semion (2006, p.299) masa remaja dimulai dari umur 12 tahun dan berakhir sekitar usia 17 atau 18 tahun. Pada masa-masa ini siswa atau remaja memiliki minat, ambisi serta ingin mengembangkan keterampilan-keterampilannya.

Menurut Suyantoro (2005, p.35), Mp3 *player* merupakan alat pemutar *music file Mp3*, hanya saja memori *handphone* akan terkuras oleh *file Mp3* yang ukurannya antara 2-4 *Megabite* namun *memory handphone* tersedia juga yang eksternal. Mp3 yang terdapat pada *handphone* digunakan untuk mendengar musik sehingga membuat siswa lupa waktu untuk mengerjakan kegiatan di rumah.

Kesehatan

Dampak negatif penggunaan *handphone* bagi kesehatan yakni pada pola tidur yang terganggu. Ketika siswa menggunakan telepon dan internetan secara berlebihan, maka akan mengakibatkan kesulitan untuk tidur pada malam hari. Siswa yang menggunakan *handphone* dengan aplikasi yang banyak dan menarik mengakibatkan mereka kurang tidur dan lemahnya kesehatan siswa.

Davidson (2008, p.1) menguraikan manajemen waktu ketika dihadapkan pada tegangan waktu, menit demi menit terasa berjalan lebih cepat ketika anda menonton televisi atau sedang telepon atau mengirim SMS pada seseorang. Kemudian Hurlock (1978, p.45) menjelaskan penggunaan televisi dan *handphone* sering mengganggu jadwal makan, tidur, serta perencanaan aktivitas.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang diarahkan untuk mengetahui pengaruh antara variabel-variabel dalam penelitian ini.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Kopang, Lombok Tengah, NTB. Penelitian ini dilakukan mulai bulan Mei 2014 - Juli 2014.

Populasi dan Sampel

Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa sekolah menengah atas sederajat dari Desa Kopang, Lombok Tengah yang berjumlah 538.

Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Simple random sampling*, yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi yang berjumlah 538 siswa yang dilakukan secara acak. Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan pendapat yang dikemukakan oleh Isaac & Michael (1981, p.192) yang menguraikan bahwa jumlah sampel penelitian ditentukan dari rumus sebagai berikut.

$$S = \frac{\text{rumus } X^2 \cdot N (1-p)}{d^2(N-1) + X^2 \cdot P(1-p)}$$

Pendapat tersebut, dari populasi 538 siswa maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 226 siswa di Desa Kopang Lombok Tengah dengan taraf kesalahan 5%.

Variabel Penelitian

Variabel penelitian yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebas yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu penggunaan waktu menonton televisi sebagai variabel bebas (X1) yang memiliki jenis-jenis tayangan. Penggunaan waktu internet sebagai variabel bebas (X2). Penggunaan waktu *handphone* sebagai variabel bebas (X3). Sementara itu, disiplin belajar siswa sebagai variabel terikat (Y) yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen. Pengumpulan data dengan instrumen dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas

Instrumen penelitian yang sudah disusun berlandaskan pada teori, kemudian

dikonsultasikan kepada ahli yang berkompeten dibidang tersebut (*expert judgement*) untuk menguji validitas isi. Seperti yang diuraikan Mardapi (2008, p.19) bukti validitas berdasarkan isi instrumen dilakukan oleh panel pakar pada bidang yang diukur dan pakar bidang pengukuran. Instrumen yang telah disempurnakan kemudian digandakan untuk disampaikan kepada siswa di Desa Kopang, Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat yang dipilih sebagai sampel penelitian.

Reliabilitas

Reliabilitas digunakan untuk mengukur ketepatan instrumen. Reliabilitas menunjukkan tingkat keandalan suatu reliabel yang dapat dipercaya, atau dapat diandalkan. Reliabilitas instrumen menggunakan *internal consistency* yaitu dilakukan dengan cara mencoba instrumen sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik *Alpha-Cronbach*. Mardapi (2012, p.128) menguraikan bahwa variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Alpha Cronbach* > 0,70.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif untuk mendeskripsikan data dengan yang mencakup nilai terendah, nilai tertinggi, mean, standar deviasi, dan varian.

Analisis Regresi

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi untuk mengetahui sumbangan efektif dan sumbangan relatif. Nurgiantoro, Gunawan, Marzuki (2012, p.321) menguraikan sumbangan relatif menunjukkan besarnya tiap preditor atau variabel bebas terhadap variabel terikat. Selanjutnya Hadi (2004, p.38) menguraikan sumbangan efektif variabel bebas dapat dihitung dari efektifitas garis regresi (EGR).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi hasil penelitian mencakup penyebaran data yang meliputi skor rata-rata atau mean, standar deviasi, skor minimum, dan

skor maksimum.

Pengaruh Penggunaan Waktu Menonton Televisi terhadap Disiplin Belajar

Hasil penelitian yang dilakukan di Desa Kopang, Lombok Tengah disimpulkan bahwa penggunaan waktu menonton televisi berpengaruh positif terhadap disiplin belajar siswa. Artinya semakin tinggi penggunaan waktu menonton televisi maka disiplin belajar semakin tinggi pula. Meningkatnya disiplin belajar siswa dengan waktu menonton televisi yang berunsur pendidikan dan menambah wawasan siswa.

Hasil analisis data dapat dituliskan sumbangan relatif (SR) penggunaan waktu menonton televisi sebesar 75,7%, terhadap disiplin belajar. Langkah selanjutnya penelitian ini menuliskan sumbangan efektif penggunaan waktu menonton televisi sebesar 43,1%, sedangkan sisanya 56,9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Pengaruh Penggunaan Waktu Mengakses Internet Terhadap Disiplin Belajar

Hasil penelitian yang dilakukan di Desa Kopang, Lombok Tengah disimpulkan bahwa penggunaan waktu mengakses internet berpengaruh positif terhadap disiplin belajar siswa. Artinya semakin tinggi penggunaan waktu untuk mengakses internet maka disiplin belajar semakin tinggi. Meningkatnya disiplin belajar dengan mengakses internet yang berunsur pendidikan untuk membantu mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru bagi siswa.

Hasil analisis data dapat dituliskan sumbangan relatif (SR) mengakses internet memiliki SR sebesar 24,2% terhadap disiplin belajar. Langkah selanjutnya penelitian ini menuliskan sumbangan efektif mengakses internet memiliki SE sebesar 13,8% terhadap disiplin belajar sedangkan sisanya 86,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Pengaruh Penggunaan Waktu Mengakses Handphone Terhadap Disiplin Belajar

Hasil penelitian yang dilakukan di Desa Kopang, Lombok Tengah disimpulkan bahwa penggunaan waktu mengakses *handphone* berpengaruh negatif terhadap disiplin belajar siswa. Artinya semakin tinggi penggunaan waktu untuk mengakses *handphone* maka disiplin belajar semakin menurun. Hasil analisis data dapat dituliskan sumbangan relatif (SR) mengakses *handphone* memiliki SR sebesar 0,1% terhadap disiplin belajar. Langkah selanjutnya penelitian ini menuliskan sumbangan efektif mengakses *handphone* memiliki SE sebesar 0,1% terhadap disiplin belajar.

Pengaruh Penggunaan Waktu Menonton Televisi dan Internet terhadap Disiplin belajar

Hasil penelitian yang dilakukan di Desa Kopang, Lombok Tengah tentang penggunaan waktu menonton televisi dan mengakses internet terhadap disiplin belajar. Terdapat pengaruh positif yang signifikan terhadap disiplin belajar siswa. Artinya semakin tinggi penggunaan waktu menonton televisi dan mengakses internet maka disiplin belajar semakin tinggi. Meningkatnya disiplin belajar dengan menonton televisi dan mengakses internet yang berunsur pendidikan bagi siswa.

Kontribusi penggunaan waktu menonton televisi dan mengakses internet terhadap disiplin belajar secara bersama-sama dengan mengendalikan variabel mengakses *handphone* adalah $75,7\% X1 + 24,2\% X2 = 99,9\%$.

Pengaruh Penggunaan Waktu Menonton Televisi, dan Handphone terhadap Disiplin belajar

Hasil penelitian yang dilakukan di Desa Kopang, Lombok Tengah. Penggunaan waktu menonton televisi, dan mengakses *handphone* berpengaruh positif terhadap disiplin belajar siswa. Artinya semakin banyak penggunaan waktu untuk menonton televisi, dan mengakses *handphone* maka disiplin belajar semakin meningkat. Hal ini dikarenakan siswa menggunakan waktu untuk menonton televisi dan mengakses *handphone* berunsur pendidikan dan menambah wawasan siswa.

Kontribusi mengakses internet dan mengakses *handphone* terhadap disiplin belajar secara bersama-sama dengan mengendalikan variabel penggunaan waktu menonton televisi adalah $24,2\% X_2 + 0,1\% X_3 = 24,3\%$.

Pengaruh Penggunaan Waktu Mengakses Internet, dan Handphone terhadap Disiplin belajar

Hasil penelitian yang dilakukan di Desa Kopang, Lombok Tengah. Penggunaan waktu mengakses internet, dan *handphone* berpengaruh negatif terhadap disiplin belajar siswa. Artinya semakin tinggi penggunaan waktu mengakses internet, dan *handphone* maka disiplin belajar semakin rendah. Hal ini dikarenakan siswa menggunakan waktu untuk mengakses internet dan *handphone* berunsur pendidikan dan menambah wawasan siswa.

Kontribusi penggunaan waktu menonton televisi dan mengakses *handphone* terhadap disiplin belajar secara bersama-sama dengan mengendalikan variabel mengakses internet adalah $75,7\%X_1 + 0,1\%X_3 = 75,8\%$.

Pengaruh Penggunaan Waktu Menonton Televisi, Internet, dan Handphone terhadap Disiplin belajar

Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan waktu menonton televisi, internet, dan *handphone* berpengaruh positif terhadap disiplin belajar. Hal ini dibuktikan dengan nilai F_{hitung} adalah 4,685 pada taraf signifikansi 0.003 lebih kecil dari derajat kesalahan 0,05.

Hasil analisis data menunjukkan perhitungan persamaan garis regresi $Y = 0,201 X_1 + 0,117 X_2 - 0,200 X_3 + 42,616$ digunakan untuk menghitung $JK_{Reg} = 247,7$ dan $JK_{res} = 433452,848$ terdapat $JK_{Total} = 433600,548$. Perhitungan tersebut dapat dituliskan sumbangan relatif (SR) penggunaan waktu menonton televisi sebesar 75,7%, mengakses internet memiliki SR sebesar 24,2%, mengakses *handphone* memiliki SR sebesar 0,1% terhadap disiplin belajar.

Sumbangan efektif penggunaan waktu menonton televisi sebesar 43,1%, mengakses internet memiliki SE sebesar 13,8%, meng-

akses *handphone* memiliki SE sebesar 0,1% terhadap disiplin belajar. Sumbangan efektif total terhadap disiplin belajar dari tiga variabel bebas terdapat 57% sedangkan sisanya 43% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini mempunyai keterbatasan yaitu besarnya sumbangan efektif waktu menonton televisi, internet, dan *handphone* terhadap disiplin belajar sebesar 57%. Hal ini menunjukkan bahwa tiga variabel yang diteliti belum dapat menjelaskan secara menyeluruh mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi disiplin belajar siswa.

SIMPULAN

Penggunaan waktu menonton televisi berpengaruh positif terhadap disiplin belajar siswa di Desa Kopang, Lombok Tengah. Hal ini dibuktikan dengan nilai t_{hitung} adalah 3,644 dengan taraf signifikansi 0.000 lebih kecil dari taraf kesalahan 0,05. Meningkatnya disiplin belajar siswa dengan waktu menonton televisi yang berunsur pendidikan dan menambah wawasan siswa di Desa Kopang Lombok Tengah. Besarnya sumbangan relatif (SR) penggunaan waktu menonton televisi sebesar 75,7%, terhadap disiplin belajar. Langkah selanjutnya penelitian ini menuliskan sumbangan efektif penggunaan waktu menonton televisi sebesar 43,1%, sedangkan sisanya 56,9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Penggunaan waktu mengakses internet berpengaruh positif terhadap disiplin belajar siswa di Desa Kopang, Lombok Tengah. Hal ini dibuktikan dengan nilai t_{hitung} adalah 2,511 pada taraf signifikansi 0,013 lebih kecil dari taraf kesalahan 0,05. Hasil ini memberikan petunjuk bahwa semakin tinggi penggunaan waktu mengakses internet maka semakin tinggi disiplin belajar siswa. Besarnya sumbangan relatif (SR) mengakses internet memiliki SR sebesar 24,2% terhadap disiplin belajar. Langkah selanjutnya penelitian ini menuliskan sumbangan efektif mengakses internet memi-

liki SE sebesar 13,8% terhadap disiplin belajar sedangkan sisanya 86,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Penggunaan waktu mengakses *handphone* berpengaruh negatif terhadap disiplin belajar siswa di Desa Kopang, Lombok Tengah. Hal ini dibuktikan dengan nilai t_{hitung} adalah 1,477, pada taraf signifikansi 0.141 lebih besar dari taraf kesalahan 0,05. artinya semakin tinggi Penggunaan waktu mengakses *handphone* maka semakin rendah disiplin belajar siswa. sumbangan relatif (SR) mengakses *handphone* memiliki SR sebesar 0,1% terhadap disiplin belajar. Langkah selanjutnya penelitian ini menuliskan sumbangan efektif mengakses *handphone* memiliki SE sebesar 0,1% terhadap disiplin belajar.

Penggunaan waktu menonton televisi dan internet berpengaruh positif terhadap disiplin belajar. Hal ini dibuktikan dengan nilai F_{hitung} adalah 6,746 pada taraf signifikansi 0.001 lebih kecil dari derajat kesalahan 0,05. Meningkatnya disiplin belajar dengan menonton televisi dan mengakses internet yang berunsur pendidikan bagi siswa. Besarnya sumbangan relatif (SR) penggunaan waktu menonton televisi dan internet sebesar 99,9% terhadap disiplin belajar. Langkah selanjutnya penelitian ini menuliskan sumbangan efektif penggunaan waktu menonton televisi dan internet sumbangan efektif total terhadap disiplin belajar dari dua variabel bebas terdapat 4% sedangkan sisanya 96% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Penggunaan waktu menonton televisi, dan mengakses *handphone* berpengaruh positif terhadap disiplin belajar. Hal ini dibuktikan dengan nilai F_{hitung} adalah 6,709 pada taraf signifikansi 0.001 lebih kecil dari derajat kesalahan 0,05. Hal ini dikarenakan siswa menggunakan waktu untuk menonton televisi dan mengakses *handphone* berunsur pendidikan dan menambah wawasan siswa. Besarnya sumbangan relatif (SR) menonton televisi, dan mengakses *handphone* memiliki SR sebesar 24,3% terhadap disiplin belajar. Langkah selanjutnya penelitian ini menuliskan sumba-

ngan efektif menonton televisi, dan mengakses *handphone* memiliki SE sebesar 7% sedangkan sisanya 93% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

penggunaan waktu mengakses internet, dan *handphone* berpengaruh negatif terhadap disiplin belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai F_{hitung} adalah 3,152 pada taraf signifikansi 0.045 lebih besar dari derajat kesalahan 0,05. Artinya semakin tinggi penggunaan waktu mengakses internet, dan *handphone* maka disiplin belajar semakin rendah. Besarnya sumbangan relatif (SR) penggunaan waktu mengakses internet, dan *handphone* memiliki SR sebesar 75,8%. Langkah selanjutnya penelitian ini menuliskan sumbangan efektif penggunaan waktu mengakses internet, dan *handphone* memiliki SE sebesar 15,01% sedangkan sisanya 84,99% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Penggunaan waktu menonton televisi, internet, dan *handphone* berpengaruh positif terhadap disiplin belajar siswa di Desa Kopang, Lombok Tengah. Hal ini dibuktikan dengan nilai F_{hitung} adalah 4,685, pada taraf signifikansi 0.003 lebih kecil dari taraf kesalahan 0,05. Besarnya sumbangan relatif (SR) penggunaan waktu menonton televisi sebesar 75,7%, mengakses internet memiliki SR sebesar 24,2%, mengakses *handphone* memiliki SR sebesar 0,1% terhadap disiplin belajar. Langkah selanjutnya penelitian ini menuliskan sumbangan efektif penggunaan waktu menonton televisi sebesar 43,1%, mengakses internet memiliki SE sebesar 13,8%, mengakses *handphone* memiliki SE sebesar 0,1% terhadap disiplin belajar. Sumbangan efektif total dari tiga variabel bebas terdapat 57% sedangkan sisanya 43% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Dengan demikian pengaruh penggunaan waktu menonton televisi memberikan sumbangan positif yang paling besar terhadap disiplin belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada para pihak yang telah membantu dan memudahkan dalam proses penelitian ini. Selanjutnya kami

berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu support dana sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Badjuri, Adi. (2010). *Jurnalistik televisi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Baran, Stanley. J. (2012). *Introduction to mass communication*. (S. Rouli Manalu) Jakarta: Erlangga
- Batmomolin, Lukas & Hermawan, Fransisca (2003). *Budaya media*. Flores: Nusa Indah
- Biagi, Shirley. (2010). *Introduction to mass media*. (Terjemahan Irfan dan Mahendra). Jakarta: Salemba Humanika
- B. Uno & Lamatenggo. (2011) *Teknologi komunikasi & informasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Davidson, Jeff. (2008). *Ten minute guide managing your time*. (Terjemahan Niken Hindreswari). Yogyakarta: Andi
- Dawson, Prewitt, Dawson. (1977). *Political socialization*. Toronto: Little, Brown and Company
- Dange, J. K. (2010). Post graduate students' computing confidence, computer and internet usage at Kuvempu University. *Instruction. Research Journal*. 3. 39-62.
- Daniyal, M & Hassan, A (2013). Impact of television programs and advertisements on school going adolescents. *Science and education policy. Research Journal*. 7. 26-37.
- Djamarah. (2008). *Rahasia sukses belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ezemenaka, E. (2013). The usage and impact of Internet enabled phones on academic concentration among students of tertiary institutions. *Education and Development using Information and Communication Technology. Research Journal*. 9. 162-173.
- Grob, Bernard (1985). *Basic television and video systems*. USA: McGraw-Hill
- Hadi, Sutrisno. (2004). *Analisis regresi*. Yogyakarta: Andi
- Harris. I, Kevin, Trosby. (2010). *Short message service*. Cicester United Kingdom: Willey & Sons Ltd.
- Hurlock, E. B. (1978). *Child development* (Meitastari Tjandrasa). Jakarta: Erlangga
- Isaac, S & Michael, W. B. (1981). *Hand book in research and evaluation*. California-USA: Edit Publishers
- Kaufman, M & Kiver, M. (2012). *Television electronics*. New Jersey: Springer
- Mardapi, Djemari. (2012). *Pengukuran penilaian & evaluasi pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika
- Mardapi, Djemari. (2008). *Pengukuran penilaian & evaluasi pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika
- Nurgiyantoro. B, Gunawan, Marzuki. (2012). *Statistik terapan*. Yogyakarta: UGM
- Rakhmat, Jalaluddin. (2011). *Psikologi komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Santrok, J. W. (2009). *Psikologi pendidikan* (Terjemahan Diana Angelica). Jakarta: Salemba Humanika.
- Senge, P. M (1996). *Fifth discipline*. (Terjemahan Nunuk Ardiarni). Jakarta: Binarupa Aksara
- Simanjuntak. (2002). *Dasar-dasar telekomunikasi*. Bandung: PT Alumni
- Shochib. (2010). *Pola asuh pendidikan anak*. Jakarta: Rineka cipta
- Slameto. (2010). *Belajar & faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Suyantoro, Sigit. (2005). *Membuat ringtone dan MMS sendiri*. Yogyakarta: Andi
- Tambukara, Apriadi. (2013). *Literasi media*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Wibisono, Usman, Hantoro. (2008). *Konsep teknologi seluler*. Bandung: Informatika
- Semiun, Yustinus. (2006). *Kesehatan mental*. Yogyakarta: Kanisius