

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses bertambahnya pengetahuan, pengalaman hidup, sehingga anak menjadi lebih dewasa dalam sikap dan pemikiran. Hamdani (dalam Nurfirdaus, 2019:37) menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sengaja dan sistematis dengan tujuan membina, memotivasi, membantu, dan membimbing seseorang untuk mengembangkan potensi yang dimiliki agar mencapai kualitas diri yang lebih baik. Pendidikan pada era digital saat ini berkembang sangat pesat. Teknologi dimanfaatkan dalam dunia Pendidikan sebagai sarana dan prasarana untuk menunjang aktivitas pembelajaran. Teknologi sudah menjadi kebutuhan bagi manusia sebagai alat untuk memudahkan aktivitas dalam pencarian dan penyapaian informasi.

Marison (dalam Yulfitria, 2017:97) menyatakan bahwa kemajuan teknologi saat ini memberikan pengaruh besar kepada kehidupan manusia. Kemajuan teknologi tidak hanya dirasakan oleh orang dewasa, anak usia sekolah dasar juga bisa bermanfaat perkembangan teknologi. Salah satu perkembangan teknologi saat ini adalah *smartphone*. Imam, (2019:354) menyatakan bahwa *smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tinggi dengan fungsi yang menyerupai komputer. *Smartphone* menyediakan fitur canggih seperti surel (serat elektronik), internet, kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*), dan pengyambung VDG. *Smartphone* merupakan alat komunikasi lisan atau tulisan yang dapat menyimpan pesan dan sangat praktis dipergunakan sebagai alat komunikasi elektronik karena bisa dibawa kemana saja. Di masa sekarang hampir setiap orang memiliki *smartphone* sebagai alat komunikasi, sarana informasi, dan sebagai hiburan. Dengan adanya internet menambah kemudahan bagi pengguna *smartphone*. Fitur hiburan berupa game yang banyak jenisnya mudah sekali diakses dan di *download* melalui internet. *Smartphone* sangat

digemari dan menjadi barang pokok yang wajib dimiliki oleh setiap orang dan yang paling gemar memakai *smartphone* adalah kalangan remaja dan anak-anak. *Smartphone* sangat menarik perhatian anak dan sudah menjadi hal biasa bagi anak menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari.

Smartphone berisi berbagai aplikasi baik secara online maupun offline yang memiliki dampak positif dan juga dampak negatif tergantung penggunaannya. Anak bisa kecanduan aplikasi pada *smartphone* apalagi aplikasi yang tidak mengandung konten mendidik secara positif, tetapi berisi tentang konten negatif seperti permainan perang. Permainan perang mengandung unsur kekerasan dan memberikan gambaran bahwa kemenangan lebih baik daripada kekalahan. Aplikasi dengan konten yang positif misalnya permainan memasak yang dapat melatih kreatifitas anak. Pengguna *smartphone* yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak positif. Dampak positif penggunaan *smartphone* diantaranya untuk menambah pengetahuan, mempermudah komunikasi, mengasah kreatifitas dan kecerdasan anak. Anak lebih fasih dengan teknologi. Kemampuan imajinasi anak juga semakin terasah dengan adanya fitur gambar, video, aplikasi mewarnai, membaca dan menulis. Perkembangan teknologi saat ini akan sangat bermanfaat dan memudahkan anak dalam belajar apabila anak dapat memaksimalkan fungsi dari *smartphone*. Walaupun mempunyai dampak positif dalam bidang pendidikan dan komunikasi, penggunaan *smartphone* yang berlebihan bagi anak juga mengakibatkan dampak negatif, diantaranya dapat mengganggu kesehatan, intelektual dan emosional anak tidak berkembang dengan maksimal, dan dapat memengaruhi perilaku anak. Widya (2020:31) menyatakan bahwa dampak negatif kecanduan *gadget* terhadap perilaku anak diantaranya yaitu perilaku emosi, perilaku sosial, perilaku kekerasan atau agresif, perilaku malas atau obesitas, perilaku tidur dan belajar.

Romo (dalam Sahriana, 2019:63) berpendapat bahwa bermain *gadget* dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara menerus bisa membuat anak berkembang menjadi pribadi yang anti sosial. Hal ini

terjadi karena anak kurang bersosialisasi, waktu untuk berkomunikasi secara langsung berkurang, karena waktu yang dimiliki anak tersita dalam kesendirian menikmati gadget. Terlepas dari karakteristik *smartphone* yang menarik, *smartphone* juga menyajikan dimensi gerak, suara, warna, dan lagu dalam satu perangkat yang tidak didapatkan dari buku, majalah, dan sebagainya. Anak dapat mengakses informasi serta hiburan pada *smartphone* yang memiliki akses yang tidak terbatas. Penggunaan *smartphone* yang semakin berkembang di kalangan anak menimbulkan berbagai macam perubahan sikap perilaku. Anak mengalami gangguan perilaku, hambatan dalam perkembangan, dan perubahan perilaku yang tiba-tiba.

Sosok yang berpengaruh dalam mengatasi dampak negatif terutama pada perilaku anak terhadap penggunaan *smartphone* adalah orang tua. Orang tua memiliki tanggungjawab dan peran yang sangat besar dalam mendidik, mengarahkan, dan mengawasi anak. Ferliana (dalam Sahriana, 2019:63) menjelaskan beberapa cara atau peran orang tua dalam mengawasi perilaku anak terhadap penggunaan *smartphone* diantaranya; 1) pilih sesuai usia, 2) batasi waktu penggunaan, 3) hindari kecanduan *smartphone* pada anak.

Orang tua memiliki cara yang berbeda-beda dalam mendidik anak dalam penggunaan *smartphone*. Orang tua sangat berperan penting dalam perkembangan anak terutama pada perilaku anak. Peran orang tua sangat besar dalam mendidik, mengawasi, dan membimbing anak. Hidayati, (2020:6) menyatakan bahwa peran orang tua terdiri dari pendidik, pengawas, pendorong, panutan, konselor, dan sebagai teman. Peran orang tua sebagai pendidik diantaranya orang tua memberikan contoh yang baik seperti mengajarkan anak bersosialisasi dengan teman dan keluarga, membarikan bimbingan untuk perkembangan perilaku anak, dan memberikan arahan yang benar agar perilaku anak tidak menyimpang. Peran orang tua sebagai pengawas diantaranya, orang tua mengontrol setiap konten yang ada pada *smartphone*, boleh bermain *game* atau *browsing*

mencari informasi tetapi orang tua membatasi waktu anak menggunakan *smartphone* dan anak tetap harus berinteraksi dengan lingkungan. Peran orang tua merupakan salah satu faktor dari luar yang dapat mempengaruhi perkembangan anak terutama pada perilaku anak. Pendidikan yang baik anak mencerminkan tingkah laku yang baik.

Dalam penggunaan *smartphone* akan memiliki dampak dari hasil belajar siswa yang tidak maksimal. Hal tersebut yang membuat perubahan keseluruhan tingkah laku dalam ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotorik yang diukur melalui tes. Hasil belajar yang bervariasi dipengaruhi oleh beberapa faktor yang digolongkan menjadi dua, yaitu faktor eksternal dan faktor internal Suratman, Afyaman & Rkhmasari, (2019). Faktor eksternalnya adalah faktor yang diperoleh dari luar sisi siswa, yaitu faktor lingkungan sosial (guru, administrasi, teman sekelas, orang tua) dan faktor lingkungan non sosial (Gedung sekolah dan letaknya, tempat tinggal dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar) Syafi'I, Marfiyanto & Rodiyah, (2018). Sedangkan faktor internalnya adalah faktor yang diperoleh dari dalam siswa, yaitu faktor psikologis (kecerdasan, sikap, bakat, minat, dan motivasi) dan faktor fisiologis (kondisi tubuh) Purwandari & Wahyuningtyas, (2017).

Hasil dari observasi di kelas 4 SDN 4 Puyoh dengan menggunakan data hasil wawancara pada tanggal 3 April 2023, bahwa siswa sudah banyak yang menggunakan *smartphone*. Kebanyakan siswa menggunakan *smartphone* untuk bermain game. siswa juga memiliki akun media sosial seperti *whatsapp*, *Youtube*, *tiktok* dan sebagainya. Keasyikan bermain *smartphone* membuat siswa bersikap acuh terhadap lingkungan sekitar. Berkumpul dengan teman sebaya yang seharusnya bermain sepak bola, bersepeda, bermain layangan, dan lain-lain, mereka malah asyik bermain *smartphone*. Saat ini banyak fenomena menjamurnya konten yang beragam dari berbagai aplikasi di *smartphone*, contohnya *tiktok*, *Instagram*, *youtube*, dan lainnya. Pemberian *smartphone* tanpa diimbangi dengan pengawasan orang tua menyebabkan siswa mudah kecanduan dan dapat berpengaruh

pada perilaku anak. Kenyataannya masih banyak orang tua yang belum sadar perannya dalam membatasi penggunaan *smartphone* pada anak. Orang tua lebih memilih cara yang mudah dengan memberikan *smartphone* agar siswa diam saat di rumah dan tidak keluyuran, serta siswa tidak mengganggu pekerjaan orang tua. Tidak sedikit orang tua juga mengkhawatirkan dampak negatif dari *smartphone*, misalnya mengenai konten pornografi, berita *hoaks*, penipuan, dan lainnya. Orang tua mengeluh tentang penyimpangan dalam penggunaan *smartphone* yang mengganggu proses belajar, apalagi motivasi dan hasil belajar siswa yang menurun dan anak mengalami gangguan perilaku seperti anak sering marah, berteriak-teriak, dan malas bergaul. Sahriana (2019:64) menyatakan bahwa ciri-ciri anak yang kecanduan *smartphone* sebagai berikut; (1) Anak menghabiskan besar waktunya untuk bermain *smartphone*, (2) Anak mengabaikan dan mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermain *smartphone*, (3) Anak mengabaikan teguran dari orang sekitar.

Dalam pengamatan dan wawancara kepada guru kelas 4 di SDN 4 Puyoh pada tanggal 3 April 2023, hasil belajar siswa banyak yang menurun karena dampak penggunaan *smartphone*. Hal ini menyebabkan adanya gangguan para siswa dalam proses belajar dan mengakibatkan hasil belajar mereka menurun dikarenakan dampak penggunaan *smartphone*.
(Lampiran 2 halaman 70)

Berdasarkan permasalahan yang terjadi tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian melalui penelitian kualitatif yang berjudul “**Analisis Dampak Penggunaan *Smartphone* pada Hasil Belajar Siswa di SDN 4 Puyoh**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana penggunaan *smartphone* pada siswa kelas IV di SDN 4 Puyoh?
2. Bagaimana dampak penggunaan *smartphone* pada hasil belajar siswa kelas IV di SDN 4 Puyoh?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Menganalisis penggunaan *smartphone* pada siswa kelas IV di SDN 4 Puyoh.
2. Menganalisis dampak penggunaan *smartphone* pada hasil belajar siswa kelas IV di SDN 4 Puyoh.

1.4 Manfaat Penelitian

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis. Adapun manfaatnya sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi dunia pendidikan, khususnya orang tua dan guru dalam memberikan arahan dan pengawasan terhadap penggunaan *smartphone* terutama pada hasil belajar kelas IV di SDN 4 Puyoh, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus.

1.4.2 Manfaat Secara Praktis

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan informasi untuk siswa agar dapat memanfaatkan *smartphone* dengan bijak.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan kepada guru untuk memberitahu dan bekerja sama dengan orang tua agar mengontrol penggunaan *smartphone* dan mengarahkan dalam belajar menjadikan hasil belajar siswa memuaskan.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan kepada pihak sekolah untuk lebih memperhatikan pendidikan siswa dan lebih mengontrol dalam penggunaan *smartphone* serta dapat memberikan arahan positif terhadap kemajuan sekolah.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman, sekaligus masukan untuk peneliti agar dapat mengetahui dampak penggunaan *smartphone* pada hasil belajar dan juga mengetahui karakteristik siswa yang menggunakan *smartphone*.