

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Manusia sebagai makhluk sosial, artinya manusia tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain. Dalam mewujudkan kodratnya manusia melakukan interaksi dengan orang lain menggunakan berbagai cara, baik langsung maupun tidak langsung. Interaksi sosial adalah suatu hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial. Karena tanpa interaksi sosial, tidak akan mungkin ada kehidupan bersama.

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Belajar merupakan sesuatu kegiatan yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik demi mendidik dan mencerdaskan serta memberikan ilmu pengetahuan dengan cara mengajarkan ahlak dan sopan santun yang lebih baik kepada peserta didik.

Belajar suatu proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup yang di dorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap yang lainnya, dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang di harapkan oleh individu itu sendiri, belajar merupakan suatu proses usaha yang di lakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam intraksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010:2). Belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar peserta didik yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu menjadi mampu melakukan sesuatu, atau peserta didik yang tadinya tidak terampil menjadi terampil (Dwi Arini Apriyanti, 2014: 9).

Tujuan dari belajar yaitu suatu proses yang terjadi apabila individu dihadapkan pada situasi di mana ia tidak dapat menyesuaikan diri dengan cara biasa, atau apa bila ia harus mengatasi rintangan- rintangan yang mengganggu kegiatan-kegiatan yang diinginkan. proses penyesuaian diri mengatasi rintangan terjadi secara tidak sadar, tanpa memikirkan banyak

terhadap apa yang dilakukan. Dalam hal ini peserta didik mencoba melakukan kebiasaan atau tingkah laku yang telah terbentuk dari proses belajar.

Komunikasi telah dilakukan oleh manusia semenjak dahulu kala. Dahulunya komunikasi ini dilakukan dengan cara seseorang saling bertatap muka. Seiring berkembangnya zaman, manusia pun tersebar ke seluruh penjuru dunia. Komunikasi semakin sulit untuk dilakukan, khususnya untuk orang yang tinggalnya berjauhan. Oleh karena itu terjadilah perubahan sosial di kehidupan manusia dikarenakan manusia yang tinggalnya berjauhan. Maka manusia berkomunikasi dengan cara yang berbeda.

Walaupun komunikasi tidak sama dengan perubahan sosial, komunikasi merupakan unsur yang penting dalam perubahan sosial dan kebudayaan. Manusia mendapatkan alat-alat komunikasi yang baru untuk berinteraksi, maka di mulai dari pengiriman surat dan telegram menyebabkan perubahan dalam lembaga masyarakat untuk lebih muda berkomunikasi. Dikarenakan orang lain tidak puas dengan mengirim surat dan telegram. Dengan begitu, mendorong manusia menciptakan Inovasi baru yaitu Telepon. Manusia selalu ingin menggunakan yang praktis dan instan maka diciptakan *Smartphone* atau biasa disebut Telepon genggam atau yang sering dikenal dengan nama Ponsel .

Dari sekian banyak Sekolah Dasar di Kabupaten Bengkayang yang telah menggunakan *Smartphone* sebagai alat komunikasi dan berinteraksi. Dari observasi yang telah dilakukan Peneliti maka didapati hasil, kalau di Sekolah Dasar Negeri 03 Bengkayang lebih banyak menggunakan *Smartphone*. Dikarenakan anak yang bersekolah di Sekolah Dasar Negeri 03 Bengkayang tersebut rata-rata hidup dikeluarga yang golongan ekonominya menengah ke atas.

Kemajuan teknologi telah menyediakan berbagai fasilitas komunikasi dan informasi dalam bentuk seluler atau mobile. Karena seperangkat alat hardware dan software yang canggih maka disebutlah dengan *smartphone*, *smartphone* dilengkapi dengan berbagai fitur dan fasilitas yang canggih yang selaras dengan kecerdasan komputer dan berbagai aplikasi terdapat dalam *smartphone*. Fasilitas apapun dapat dilakukan dengan teknologi *smartphone* saat ini, termasuklah didalamnya untuk hiburan dan permainan. Namun dalam pembelajaran menggunakan *smartphone* dapat berupa *gameedu* (Pratama et al., 2018) dalam hal ini untuk *game* edukasi atau *game* pendidikan, semua kemajuan dan semua aktivitas teknologi informasi dan pendidikan juga tersedia dalam fasilitas *smartphone* (Danish & Hmelo-Silver, 2020).

Sehingga dalam hal pembelajaran online yang dilakukan di masa pandemic covid saat ini selain menggunakan fasilitas komputer, fasilitas laptop juga dilaksanakan dengan menggunakan *smartphone* atau mobile. *Smartphone* dapat dengan mudah dimiliki oleh masyarakat Indonesia, *smartphone* canggih dilengkapi dengan jaringan, *smartphone* telah berkembang dan diadopsi perkembangannya yang canggih dalam penggunaannya untuk belajar (Rataj & Wójcik, 2020), menggunakan *smartphone* atau mobile learning untuk belajar dengan berbagai tugas pekerjaannya dan permainan untuk belajar melalui studi sistematis review dari lebih 25 artikel dunia yang membahas aplikasi kerja dan permainan melalui *smartphone* (Hussain et al., 2020), karena trend terbaru dan pengembangan teknologi terkini dalam penggunaan fasilitas *smartphone* atau mobile untuk semua aktivitas pendidikan dan pembelajaran, maka semua unsur dan komponen pendidikan harus diberikan pengetahuan dan informasi teknis tentang penggunaannya dalam aktivitas proses mengajar dan belajar.

Smartphone juga banyak digunakan Siswa/siswi untuk berbagai jawaban ujian pada saat sedang berlangsungnya ujian akibatnya Siswa/siswi malas belajar ketika menghadapi tugas, ulangan maupun ujian. Selain itu juga, penggunaan *smartphone* oleh Siswa/siswi sering mendengarkan *Musik* yang terlalu keras saat guru sedang tidak masuk Kelas sehingga mengganggu proses kegiatan belajar kesesama teman dikelas lainnya dan mengakibatkan dampak negatif bagi Siswa/siswi yang kurang konsentrasi serta tidak serius dalam mengikuti proses belajar.

Selanjutnya, Siswa/siswi cenderung menggunakan *smartphone* dengan fitur permainan (*games*) *angry bird* yang dapat mengganggu konsentrasi proses belajar dan merusak kegiatan jadwal belajar sehingga menjadi dampak negatif bagi Siswa/siswa lebih senang bermain *games* daripada belajar. Selain permainan (*games*) Siswa/siswi sering menggunakan *Smartphone* mengakses ke dunia maya atau yang lebih dikenal dengan sebutan Online media *Facebook* dan juga *BBMan* sehingga menyebabkan perilaku Siswa/siswi yang menyimpang karena kerap mengakses dunia maya yang kemudian berubah menjadi hal yang buruk dan juga menyebabkan kerusakan pada sel-sel otak/jaringan otak karena kerap mengakses dunia maya.

Namun, dibalik dampak negatif *Smartphone* tersebut masih ada dampak positifnya, salah satu alasan orang tua telah membekali anaknya dengan *Smartphone* yaitu

mempermudah komunikasi antara anak dengan orang tua dan mengetahui perkembangan zaman supaya anaknya tahu tentang kecanggihan teknologi.

Smartphone juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran dan *Smartphone* bisa mempererat tali silaturahmi antar Anak dan Guru. Akan tetapi para orang tua tidak boleh lalai dalam mengawasi anak dan memberikan waktu tertentu untuk anak dalam menggunakan *Smartphone*. Jangan sampai generasi yang kita harapkan akan menjadi budak teknologi.

Berdasarkan uraian-uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Dampak Penggunaan *Smartphone* Pada Anak Di Sekolah Dasar Negeri 03 Bengkayang Kecamatan Bengkayang Kabupaten Bengkayang”.

B. Rumusan Masalah

1. Masalah Umum

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana perilaku penggunaan *smartphone* terhadap siswa Sekolah Dasar Negeri 03 Bengkayang Kecamatan Bengkayang Kabupaten Bengkayang?”

2. Sub Masalah

Sub masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perilaku emosi terhadap siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Bengkayang?
2. Bagaimanakah perilaku sosial terhadap siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Bengkayang?
3. Bagaimanakah perilaku malas terhadap siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Bengkayang?
4. Bagaimanakah perilaku tidur dan belajar terhadap siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Bengkayang?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku penggunaan *smartphone* terhadap siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Bengkayang.

2. Tujuan Khusus

Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- a. Mendeskripsikan perilaku emosi terhadap siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Bengkayang?
- b. Mendeskripsikan perilaku sosial terhadap siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Bengkayang?
- c. Mendeskripsikan perilaku malas dan terhadap siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Bengkayang?
- d. Mendeskripsikan perilaku tidur dan belajar terhadap siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Bengkayang?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdapat dua yaitu, manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang Dampak Penggunaan *Smartphone* Pada Anak Di Sekolah Dasar, mengembalikan kebenaran-kebenaran teoritis terhadap permasalahan dalam penggunaan *smartphone* pada anak sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. peneliti

Melalui desain peneliti ini, siswa dapat mengetahui pengaruhnya dalam penggunaan *smartphone*, yang akan berdampak pada perkembangan siswa SD negeri 03 bengkayang

b. Guru.

Dengan hasil desain penelitian ini, akan menjadi literatur guru dalam menjelaskan dampak positif dan negatifnya dalam penggunaan *smartphone*.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan bagi sekolah, khususnya pemberian layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan efikasi diri dan dapat dijadikan sebagai acuan terhadap manfaat dan pelaksanaan layanan konseling dan kegiatan belajar secara optimal.

d. Orang Tua

Menjadi pedoman bagi orang tua dalam membimbing anak dalam menggunakan *smartphone* serta dapat menambah wawasan tentang dampak positif dan negatifnya.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian perlu dibatasi untuk menghindari kesalahan penafsiran antara penulis dan pembaca. Adapun variabel dan definisi operasional sebagai berikut :

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah konsep yang memiliki variasi nilai. Suatu konsep dapat disebut variabel jika konsep tersebut terdapat variasi nilai. Sebaliknya jika variabel tersebut tidak memiliki nilai maka konsep tersebut tidak termasuk variabel, dan sebagai konsekuensinya hal tersebut tidak bisa dijadikan objek penelitian (Edy Purwanto, 2016: 65).

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu gambaran adalah sesuatu yang digunakan sebagai ciri, sikap, ukuran yang dimiliki oleh satuan penelitian tentang sesuatu konsep penelitian tertentu misalnya, umur, jenis kelamin, pendidikan, status perkawinan, pekerjaan, pengetahuan, pendapatan, penyakit, dan sebagainya (Notoatmodjo, 2005). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel tunggal. Adapun pengertian “variabel tunggal adalah himpunan sejumlah gejala yang memiliki berbagai aspek kondisi di dalamnya yang berfungsi mendominasi dalam kondisi atau masalah tanpa hubungan dengan lainnya”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan variabel yang di gunakan penelitian adalah berupa variabel tunggal yaitu “Perilaku Penggunaan *Smartphone* Terhadap Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Bengkayang”. Berikut Perilaku penggunaan *smartphone*

a. Perilaku Emosi

Anak dianggap sudah kebablasan bermain *smartphone* (*gadget*) jika sehari bermain dengan *smartphone* lebih dari dua jam, dan jika *smartphone*-nya diambil si anak akan marah sekali, menangis berlebihan atau berteriak-teriak (*tantrum*). Anak terbiasa menggunakan *smartphone*, untuk mengisi kegiatan, sumber hiburan, informasi, kegiatan bahkan sebagai teman setia yang intim, maka tanpa ada *smartphone*, menjadikan ada yang kurang dalam hidupnya. Anak sekarang bukan takut setan, tetapi takut tidak ada wifi, takut *lowbat* atau *blank area*. Jadi salah satu bentuk pengaruh negatif dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada anak adalah perilaku emosi yang tidak terkendali terhadap *smartphone*-nya. Emosi merupakan salah satu perkembangan yang sama pentingnya dengan perkembangan lainnya seperti fisik dan kognitif. Emosi bukan hanya tentang rasa marah tapi lebih dari itu, emosi merupakan perasaan yang dirasakan ketika anak melakukan atau merasakan sesuatu. Dalam kehidupan sehari-hari, emosi sering diistilahkan juga dengan perasaan. Misalnya, seorang anak hari ini ia merasa senang karena dapat nilai yang bagus pada mata pelajaran tertentu di sekolah. Anak lain mengatakan bahwa ia takut dalam menghadapi ulangan. Senang dan takut berkenaan dengan perasaan, kendati dengan makna yang berbeda. Senang termasuk perasaan, sedangkan takut termasuk emosi. Emosi merupakan gejala perasaan disertai dengan perubahan atau perilaku fisik (Labudasari, E., & Sriastria, W. 2018 : 4).

b. Perilaku Sosial

Jika perilaku emosi (berhubungan dengan diri sendiri) yang mulai menyimpang tidak segera diatasi, maka level berikutnya adalah gangguan pada perilaku sosial. Dampak *smartphone* pada anak yang terasa paling nyata adalah penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. Anak yang terlalu asyik bermain dengan *smartphone* menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sehingga tidak memahami etika bersosialisasi. Selain itu, anak yang mengakses situs jejaring di dunia maya secara berlebihan juga dapat membuat anak berpikir bahwa mencari teman bisa dilakukan melalui internet, dan melupakan teman-teman yang ada di lingkungan sekitarnya sejalan dengan pendapat Baron, Robert A., Donn Byrne 2005 yang menyebutkan bahwa salah satu sumber penting yang dapat membentuk sikap sosial yaitu dengan mengadopsi sikap orang lain melalui proses pembelajaran sosial. Ini

menunjukkan bahwa faktor pendukung dari luar diri siswa direspon dengan baik sehingga siswa memiliki perlakuan baik terhadap sesama. Sehingga keadaan ini menuntut siswa untuk mampu membagi rasa dan perilakunya agar mampu memberikan hal yang terbaik(Surahman, E., & Mukminan, M. 2017 : 5)

c. Perilaku Malas

Anak akan cenderung pasif atau malas, malas bergerak, malas bermain, malas berolahraga, malas keluar rumah (bermain di luar) dan bentuk-bentuk pasif lainnya. Hal ini akan menjadikan anak pemalas dan berpotensi obesitas. Perilaku semacam ini juga menggantikan aktivitas penting lainnya, terutama aktivitas bergerak yang penting untuk kesehatan, maupun aktivitas sosial. Malas adalah suatu perasaan dimana seorang akan enggan melakukan sesuatu karena dalam pikirannya sudah memiliki penilaian negatif atau tidak ada keinginan untuk melakukan hal tersebut (Senja, 27 : 2019). Kemalasan akan muncul pada setiap manusia, karena fitrahnya manusia memiliki nafsu yang tidak bisa dikendalikan oleh dirinya sendiri. Malas merupakan salah satu hal negative dalam kehidupan setiap manusia. Malas membuat semua kegiatan atau aktivitas manusia terhenti disebabkan karena memang tidak bisa mengontrol malas yang datang pada setiap manusia (Utami, S. F. 2022: 6)

d. Perilaku Tidur dan Belajar

Tidur adalah mekanisme istirahat bagi tubuh, otak dan organ-organ tubuh untuk mengalami pemulihan. Selain untuk kesehatan, tidur yang cukup membuat tubuh segar untuk beraktivitas lagi. Tidak semua orang tua mengawasi anaknya saat menggunakan *smartphone* sehingga kebanyakan anak mengoperasikan *smartphone* di kamar tidurnya, Sehingga tidur mereka jadi terganggu. Tidur merupakan salah satu aktivitas yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Jumlah jam maupun kualitas tidur sangat penting bagi kesehatan manusia. Tidur diperlukan agar tubuh berfungsi dengan baik, sebab banyak sistem dalam tubuh yang hanya bekerja pada saat manusia tidur dan ada pula sistem dalam tubuh yang harus diistirahatkan dan hal itu hanya dapat dilakukan selagi manusia tidur. Sebagai contoh saat tidur, tepatnya dua jam pertama tidur, tubuh mensekresi lebih banyak *growthhormon* yang berperan dalam proses pertumbuhan serta memperbaiki sel-sel yang rusak. Demikian juga dengan hormon *cortisol* yang sekresinya meningkat setelah manusia tidur dan terus meningkat

sepanjang malam. (Garliah, L. 2009 : 6) dan Belajar merupakan kegiatan sehari-hari bagi siswa sekolah. Kegiatan belajar tersebut ada yang dilakukan di sekolah, di rumah, dan di tempat lain seperti di museum, perpustakaan, kebun binatang, sawah, sungai, atau hutan. Ditinjau dari segi guru, kegiatan belajar siswa tersebut ada yang tergolong dirancang dalam desain instruksional. (Darman, R. A. 2020: 7)

2. Definisi Operasional

Definisi Operasional adalah perumusan pengertian variabel yang akan dipakai sebagai pegangan dalam pengumpulan data. Ini juga bermanfaat untuk mnegarahkan kepada pengukur atau pengamatan terhadap variabel-variabel yang bersangkutan serta pengembangan instrumen. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

a. Perilaku Penggunaan *Smartphone*

Perilaku penggunaan *smartphone* yang menjadi fokus masalah dalam penelitian ini, sehingga peneliti dapat mengetahui dampak-dampak penggunaan *smartphone* pada anak sekolah dasar sebagai berikut :

1. Perilaku Emosi adalah perilaku yang berhubungan dengan ekspresi wajah manusia
2. Perilaku Sosial adalah perilaku seseorang merupakan sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara yang berbeda-beda.
3. Perilaku malas adalah tindakan kurang baik yang di mana malas adalah kondisi dimana seseorang menghindari pekerjaan yang seharusnya dapat dikerjakan dengan potensi dan energi yang dimiliki
4. Perilaku Tidur dan Belajar yaitu Penurunan kualitas tidur ditandai dengan rasa kantuk yang berlebihan, lemas, dan sulit berkonsentrasi saat belajar, yang erat kaitannya dengan prestasi akademik. Fokus belajar adalah kemampuan memusatkan perhatian yang erat dengan daya ingat, yang berguna dalam belajar, Kualitas tidur seseorang dikatakan baik jika tidak menunjukkan berbagai tanda kurang tidur dan tidak memiliki gangguan tidur.

b. Siswa Sekolah Dasar

Anak sekolah dasar adalah anak yang berusia 6-12 tahun atau disebut pada masa usia sekolah, memiliki fisik yang lebih kuat, mempunyai sifat individual serta aktif dan tidak terlalu bergantung pada orang tua. Minat anak pada periode ini terutama terfokus

pada segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak. Implikasinya adalah anak cenderung untuk melakukan beragam aktivitas yang akan berguna pada proses perkembangannya , kelas yang di ambil dalam penelitian ini adalah kelas V SD Negeri 03 Bengkayang dengan jumlah responden 76 siswa yang terdiri dari Laki-Laki 34 orang Perempuan 42 orang dengan usia kisaran 9-12 tahun.