

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mendorong kemajuan disemua bidang kehidupan, termasuk dalam kemajuan bidang teknologi informasi dan komunikasi. Kemajuan teknologi adalah suatu hal yang tidak dapat kita hindari pada saat ini, seiring perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan yang membuat teknologi selalu muncul.

Teknologi telah menjadi kebutuhan kepentingan di dunia saat ini. Berbagai kemudahan dalam menjalankan kehidupan didapatkan setelah menempuh teknologi. Allah telah menganugerahkan kepada manusia dapat berkembang dan menjadi lebih maju. Sesuai dengan firman Allah SWT dalam Surah Ar-Rahman Ayat 33 disebutkan bahwa:

يَمْعَشِرَ الْجِنِّ وَالْإِنْسِ إِنْ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ  
وَالْأَرْضِ فَأَنْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَنِ

Artinya: "Wahai jama'ah jin dan manusia, jika kamu sanggup menebus (melintas) penjuru langit dan bumi, maka tembuslah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan (dari Allah)". (QS Al-Rahman: 33).

Ayat tersebut menekankan bahwa agar menjadi manusia yang berilmu serta berpengetahuan maka ia memang

harus sungguh-sungguh dalam berusaha mengembangkan bakat. Al-Qur'an menyarankan manusia untuk bersikap realistis, sebab perencanaan akan sia-sia jika tidak diikuti dengan persiapan dan penyelesaian. Dalam ayat tersebut ada istilah *sulthan*, ilmu pengetahuan dan teknologi dianggap suatu hal yang berkuasa serta berkekuatan dalam kehidupan. Seseorang yang tidak menguasai IPTEK akan mengalami kesulitan untuk menjelajahi dunia luar. Maka Allah SWT akan memerintahkan manusia untuk selalu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Di zaman yang sangat modern ini perkembangan teknologi terus berkembang, karena perkembangan teknologi akan berjalan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi. Teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan memberikan nilai yang positif. Walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif. Disisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan, misalnya *handphone* adalah salah satu alat komunikasi yang banyak digunakan saat ini. Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia diberbagai bidang dan memberikan pengaruh yang begitu besar dikehidupan sosial. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya teknologi itu

komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana.<sup>1</sup>

Menurut Ali Akhmadi bahwa siswa bisa memanfaatkan *handphone* untuk mencari informasi dan sumber berita melalui mesin pencarian (google). Dengan menggunakan mesin pencarian berita yang ada pada *handphone* diharapkan kebutuhan informasi dan sumber belajar pada siswa dapat terpenuhi.

*Handphone* saat ini sudah menjadi suatu kebutuhan pokok bagi masyarakat Indonesia dari kalangan bawah, menengah maupun atas sudah menggunakan *handphone* apalagi harga yang ditawarkan cukup terjangkau. Bukan hanya dikalangan masyarakat, akan tetapi pada saat ini didalam dunia pendidikan *handphone* telah marak digunakan oleh kalangan peserta didik, baik digunakan sebagai media informasi maupun sebagai media pembelajaran.

Penggunaan *handphone* peserta didik tersebut tentunya tidak terlepas dari dampak seperti menggunakan *handphone* cenderung bersikap individualisme, mereka bergaul atau beradaptasi bukan dengan teman disampingnya melainkan orang yang diluar lingkungan belajarnya dengan sarana SMS atau chat melalui *handphone*. Perilaku seperti ini berlangsung

---

<sup>1</sup> Pitri Sari, Warneri dan Iwan Ramadhan, *Dampak Penggunaan Smartphone Pada Perilaku Siswa Kelas XI Dalam Pembelajaran Sosiologi di MA Al-Ikhlash Kuala Mandor B*,

terus menerus maka mulai muncul sehingga perilaku-perilaku sosial diantara peserta didik yang menggunakan *handphone*.

Berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan pada siswa sekolah dasar di antaranya adalah Zahran siswa Kelas V menurutnya, mengaku bahwa ia sering menggunakan *handphone*. Menurutnya *handphone* yang dimiliki kebanyakan digunakan untuk bermain game dan dijadikan sebagai media hiburan pada saat libur sekolah atau waktu kosong setelah pulang sekolah. Selain itu, dengan adanya *handphone* ia merasakan dampak negatif yang mempengaruhi dirinya diantaranya ia menjadi malas belajar, membantu orang tua, sholat tidak tepat waktu, tidak pernah belajar, selain itu, semenjak menggunakan *handphone* ia menjadi lalai.<sup>2</sup>

Menurut Jeshikamandiangan bahwa pengguna *handphone* dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh terutama dalam mencari informasi, sehingga para siswa bisa melibatkan *handphone* dalam proses belajar.<sup>3</sup>

Sedangkan Raisa mengatakan bahwa dengan mempunyai *handphone* banyak manfaat positif yang didapatkannya. Sejak menggunakan *handphone* dirinya lebih

---

<sup>2</sup>Zahran, Siswa Kelas V SDN 02 Sungai Rumbai, *Hasil Wawancara*, (tanggal 12 Juni 2022).

<sup>3</sup>Jeshikamandiangan, *Pengaruh Penggunaan HP dalam Lingkungan Sekolah* (<https://jeshikamandiangan.wordpress.com/2017/05/22/pengaruh-penggunaan-hp-dalam-lingkungan-sekolah/>), diakses pada tanggal 17 November 2020, pukul 18.00 WIB.

rajin dalam belajar, karena dengan adanya *handphone* yang bukan hanya sekedar untuk berkomunikasi akan tetapi dengan *handphone* ia bisa mengakses internet untuk membantu mengerjakan tugas-tugas sekolah, ia banyak mendapatkan ilmu pengetahuan diluar mata pelajaran yang telah dipelajari disekolah. Dan dengan adanya *handphone* ia lebih tepat waktu dalam melaksanakan shalat karena didalam *handphone* terdapat aplikasi pengingat waktu sholat dan ngaji.<sup>4</sup>

Menurut Nuhman Mahfud dan Aprilya Wulansari bahwa pemanfaatan media pembelajaran berupa *handphone* di lingkungan sekolah akan memudahkan siswa memperoleh informasi dengan cepat dan simpel. *Handphone* juga dianggap sebagai “teman” saat ini bagi masyarakat khususnya siswa dilingkungan sekolah, *handphone* dilibatkan dalam pembelajaran. Maka diharapkan akan memotivasi siswa dalam memperoleh bahan ajar dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.<sup>5</sup> Menurut Azhar Arsyad bahwa manfaat media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.<sup>6</sup>

*Handphone* menjadi benda yang berguna dalam banyak hal seperti mengirim email, melihat film, mencari alamat

---

<sup>4</sup>Raisa, Siswa Kelas V SDN 02 Sungai Rumbai, *Hasil Wawancara* (tanggal 12Juni 2022).

<sup>5</sup> MuhammadNuhmanMahfuddanAprilyaWulansari, *PenggunaanGadget UntukMenciptakanPembelajaranYangEfektif*, (Seminar Nasional, 2018), hlm.61.

<sup>6</sup> AzharArsyad, *MediaPembelajaran*, (Jakarta:RajawaliPers, 2015), hlm25.

(peta), bermain game, memesan makanan, membeli barang, dan lain-lain. *Handphone* telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat modern termasuk anak-anak.

Terdapat dampak positifnya *handphone* bagi seseorang yaitu menambah informasi ataupun wawasan pada diri seseorang tersebut, menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa inggris lebih mudah, meningkatkan logika lewat game interaktif yang edukatif. Seseorang juga bisa belajar aneka pelajaran, mencari jurnal, bahan pelajaran, ilmu pengetahuan, mengirim tugas, jadwal sekolah atau kuliah, semua bisa lewat *handphone*. *Handphone* benda ajaib yang berisi aneka aplikasi dan program ini telah menjadi sahabat yang lekat bagi anak, bahkan seolah olah bisa menyihir mereka untuk duduk manis berjam-jam bersama *handphone*.<sup>7</sup>

Dibalik dampak positif tersebut, *handphone* juga memiliki dampak negatif bagi seseorang, seperti berisi konten seperti pornografi maupun ajaran yang salah, jangkauan akses yang sangat mudah dan cepat dalam hitungan detik sajaserata terdapat game yang dapat merusak. Penggunaan *handphone* yang berlebih dapat menyebabkan kecanduan, seperti pada konten yang tidak baik, seperti kekerasan (game dan film)

---

<sup>7</sup> Ali Akhmadi, *Penggunaan Gadget Yang Baik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Abad 21 Di Sekolah Dasar* (<https://minusabilulkhoirot.wordpress.com/2017/10/14/penggunaan-gadget-yang-baik-sebagai-media-pembelajaran-berbasis-abad-21-di-sekolah-dasar/>), diakses pada tanggal 17 November 2020, pukul 18.47 WIB.

serta pornografi yang dapat mempengaruhi secara negatif baik perilaku anak dan kemampuan anak, bahkan merusak otak secara permanen.

*Handphone* juga memiliki dampak negatif bagi siapa saja penggunaannya. Apalagi bagi seseorang yang sudah mulai menggunakan *handphone* dalam setiap aktivitasnya, dampak negatif dan positif juga pasti akan terjadi. Disini peranan orang tua harus memantau anak-anaknya dalam menggunakan *handphone* secara agar tidak menimbulkan dampak negatif bagi sang anak.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *handphone* akan berdampak positif dan negatif terhadap perilaku sosial peserta didik ketika didalam kelas maupun diluar kelas sangat menarik perhatian. Oleh karena itulah saya melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui dampak perilaku sosial peserta didik di SD Negeri 02 Sungai Rumbai, desa Gajah Mati Kecamatan Sungai Rumbai, Kabupaten Mukomuko. Dengan demikian saya tertarik untuk melakukan penelitian ini yang diberi judul “Analisis Dampak Perilaku Sosial Peserta Didik Yang Menggunakan *Handphone* (Study di Kelas V SDN 02 Sungai Rumbai, Desa Gajah Mati Kecamatan Sungai Rumbai Kabupaten Mukomuko”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dikaji dan diteliti adalah bagaimana dampak perilaku sosial peserta didik kelas V dalam penggunaan *handphone*?

## **C. Pembatasan Masalah**

Untuk memudahkan pembahasan dalam skripsi ini, menjaga agar penelitian lebih fokus dan tidak menimbulkan salah penafsiran maka diperlukan adanya pembatasan masalah, oleh karena itu peneliti batasi hanya pada kelas V SD Negeri 02 Sungai Rumbai yang menggunakan *handphone*.

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak perilaku sosial peserta didik bagi pengguna *handphone* di kelas V SDN 02 Sungai Rumbai Desa Gajah Mati Kecamatan Sungai Rumbai, Kabupaten Mukomuko.

## **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis
  - a. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi perkembangan ilmu pengetahuan di UIN Fatmawati Sukaro Bengkulu.
  - b. Sebagai pijakan bagi peneliti lainnya.
  - c. Menambah wawasan pengetahuan mengenai perkembangan perilaku sosial peserta didik yang menggunakan *handphone*.

## 2. Secara Praktis

- a. Menjadi masukan untuk peserta didik supaya dapat memanfaatkan *handphone* dengan baik.
- b. Menjadi masukan kepada orang tua dalam mengambil keputusan untuk memfasilitasi *handphone* kepada anak yang masih mengikuti pendidikan sesuai peruntukannya.
- c. Bagi penulis adalah untuk dapat mengetahui perkembangan perilaku sosial peserta didik yang menggunakan *handphone*.
- d. Bagi pihak sekolah membantu dalam menentukan kebijakan-kebijakan atau keputusan yang nantinya akan diambil dalam menyelesaikan suatu masalah yang sedang dihadapi.

