

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudah salah satunya *smartphone*. Penggunaan *smartphone* yang canggih menimbulkan dampak positif antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Novitasari & Khotimah, 2016). Namun jika dalam penggunaannya berlebihan dan digunakan untuk mengakses hal yang negatif maka penggunaan *smartphone* dapat berdampak negatif. Menurut Irfai dan Arsyad (2020) menyatakan bahwa salah satu dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yaitu mampu menyebabkan perilaku siswa kurang baik, apabila dalam penggunaannya tidak ada pengawasan yang tepat dari orang tua.

Mandias (2017), Jocom (2013), Timbowo (2016), dan Irnawaty (2019) mengemukakan bahwa *smartphone* adalah sebuah alat yang memungkinkan untuk melakukan komunikasi juga di dalamnya terdapat fungsi PDA (*Personal Digital Assistant*) dan berkemampuan seperti layaknya komputer. Penggunaan berlebihan dalam penggunaan *smartphone* yang dilakukan siswa biasanya dipergunakan untuk bermain, tapi ada juga siswa yang menggunakan *smartphone* sebagai sumber belajar karena dapat berpengaruh terhadap nilai belajar siswa.

Dalam proses pembelajaran di kelas guru dituntut untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan dan karakteristik peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu metode pembelajaran adalah dengan cara memberikan pekerjaan rumah kepada peserta didik. Pekerjaan rumah dapat diartikan sebagai salah satu bentuk metode mengajar yang berguna untuk mengatasi kelemahan metode-metode lain (seperti ceramah, diskusi, dan lain-lain) dalam hal pemahaman para siswa terhadap materi pelajaran. Penggunaan metode pembelajaran pemberian tugas rumah yang diberikan oleh guru di sekolah sangat

efektif guna mendorong para siswa belajar di luar jam sekolah, baik perorangan maupun kelompok.

Pemberian tugas yang diberikan guru terhadap siswa secara teratur dan berkala dapat menanamkan sikap dan kebiasaan belajar yang positif yang pada gilirannya dapat mendorong siswa untuk belajar sendiri, berlatih sendiri dan mempelajari sendiri. Jadi pemberian pekerjaan rumah dapat menimbulkan prakarsa siswa untuk mengembangkan siswa kegiatan belajar. Oleh karena itu peserta didik berkewajiban untuk mengerjakan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Pemberian pekerjaan rumah harus jelas tentang penentuan batas yang tepat sesuai dengan kemampuan siswa, sehingga pekerjaan rumah bisa membuat siswa lebih senang untuk mengerjakan di rumah. Namun pada kenyataannya pemberian tugas rumah tidak membuat siswa menumbuhkan sikap atau kebiasaan untuk belajar di rumah, karena mereka bisa dengan mudah mencari jawaban tugas mereka dengan menggunakan *smartphone* melalui jaringan internet. Untuk itu guru harus konsisten terhadap tugas yang diberikan kepada siswanya (Rahayu, 2010: 81).

Mata pelajaran IPS merupakan suatu mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari oleh siswa. Proses pembelajaran melalui media internet yang diakses dengan menggunakan *smartphone*, diharapkan agar siswa lebih berminat untuk mempelajari pelajaran di sekolah khususnya mata pelajaran IPS. Siswa bisa menggunakan *smartphone* untuk mengerjakan tugas rumah terutama pada mata pelajaran IPS agar siswa tersebut lebih mudah untuk mengerjakannya, namun dengan menggunakan *smartphone* bisa membuat siswa menjadi malas sebab mereka tidak perlu lagi membaca buku. Maka dengan melihat keadaan yang seperti itu penggunaan *smartphone* dalam pendidikan IPS merupakan salah satu jawaban dari masalah tersebut (M. Zohar Hilmi, 2017 : 165).

Penggunaan *smartphone* pada idealnya digunakan untuk sesuatu yang bernilai positif, baik dalam segi pendidikan maupun dalam segi eksistensi dan bisnis, di mana harusnya dengan adanya *smartphone* dapat mempermudah siswa

dalam mencari bahan belajar, membantu tugas-tugas sekolah, dapat bersosialisasi dengan khalayak ramai, mengenal berbagai kebudayaan, serta eksistensi diri dalam mengembangkan bakat yang dimiliki (Cut, dkk, 2022: 6).

Namun realitanya tidak semua siswa menggunakan *smartphone* sesuai dengan yang diharapkan, kebanyakan dari siswa menggunakan *smartphone* untuk eksistensi mereka saja, seperti penggunaan aplikasi Tik-Tok, menggugah video atau foto-foto yang tidak memiliki nilai-nilai pendidikan, menyebarkan fitnah, bahkan salah menggunakan media sosial seperti *Facebook* untuk ajang mencari pasangan, sehingga para siswa terkadang lupa akan privasi diri mereka serta segala aturan yang harusnya mereka terapkan dalam menggunakan internet (Cut, dkk, 2022: 7).

Adanya perkembangan teknologi komunikasi yang menjadi jembatan ilmu salah satunya adalah dengan dimanfaatkannya perangkat teknologi seperti *smartphone* yang di dalamnya sebagai media informasi misalnya internet. Ismanto, dkk (2017) berpendapat bahwa pemanfaatan *smartphone* dalam program pendidikan menjadikan perangkat ini sebagai salah satu bentuk perangkat yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam pengembangan media. Penggunaan *smartphone* dalam pendidikan dikenal sebagai teknologi *mobile learning*. Selanjutnya, dengan menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran atau sumber belajar memberikan kesempatan belajar yang lebih mendalam bagi siswa karena dengan menggunakan *smartphone* siswa dapat mengembangkan pembelajaran melalui penelusuran informasi dari internet, serta melatih keterampilan mereka dalam melaksanakan praktikum karena prinsip mobilitas yang dimiliki oleh *smartphone*.

Di Bengkulu Selatan khususnya di Kota Manna terdapat banyak sekali SMPN yaitu SMPN 1, 2, 3, 4, 6, 12, 13, 16, dan 28. Dari banyaknya SMPN di sana saya sudah melakukan pengamatan yang mana saya melakukan pra-observasi di SMPN 2, 4 dan 13 di ketiga SMPN tersebut yang tidak berpatokan pada buku hanya SMPN 13. Di SMPN 2 dan 4 mereka lebih fokus menggunakan buku di

sana setiap siswa diwajibkan untuk membeli buku pelajaran, jadi setiap guru yang memberikan tugas atau memeberikan tugas rumah harus dikerjakan sesuai dengan buku, peluang mereka untuk mengerjakan tugas dengan menggunakan *smartphone* itu lebih sedikit. Sedangkan di SMPN 13 mereka tidak terlalu fokus kepada buku karena di sana buku yang tersedia hanya sedikit, mereka juga tidak dijawabikan untuk membeli buku, jadi jika ingin mengerjakan tugas atau ingin membuat tugas rumah mereka memiliki peluang mengerjakannya dengan menggunakan *smartphone*. Jadi di ketiga SMPN tersebut saya memilih SMPN 13 karena di sana mereka lebih dominan menggunakan *smartphone*, dibanding mengguakan buku.

Menurut pengamatan peneliti, pada observasi awal yang dilakukan, penulis menemukan data bahwa siswa yang menggunakan *smartphone* sudah banyak dijumpai di Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan terutama anak-anak yang bersekolah di SMPN 13 Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan, dan rata-rata mereka menggunakan *smartphone*. Data yang penulis peroleh murid di kelas VIII SMPN 13 Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan sudah cukup banyak yang memiliki *smartphone* sendiri. Dari 60 murid di kelas VIII, hampir semua murid sudah memiliki *smartphone* mereka sendiri. Sedangkan murid yang lain tidak memiliki *smartphone*, tetapi mereka sudah sering menggunakan *smartphone* orang tua dan kakak mereka di rumah.

Dengan melihat pengamatan tersebut adanya perkembangan teknologi seperti *smartphone*, akan membawa pengaruh yang sangat besar di dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran yang ada di sekolah ataupun luar sekolah. Dengan adanya teknologi seperti *smartphone* proses pembelajaran akan terganti oleh teknologi, dan tidak lagi akan berfokus pada buku, sebab pengetahuan akan lebih mudah didapatkan lewat *smartphone*. Sekarang siswa SMP mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR) menggunakan sumber dari *google*, *e-book*, dan lain-lain, yang mana itu semua dapat diakses melalui *smartphone*, kita bisa lihat dan merasakan bukan hanya siswa yang mengerjakan Pekerjaan Rumah

(PR) menggunakan *smartphone*, tapi kita sebagai mahasiswa juga mengerjakan tugas dengan menggunakan *smartphone*.

Melihat fenomena di atas, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap Nilai Pekerjaan Rumah (PR) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap nilai Pekerjaan Rumah (PR) dalam pembelajaran IPS Siswa Kelas VIII di SMPN 13 Bengkulu Selatan Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan”.

B. Perumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini:

1. Bagaimana penggunaan *smartphone* dalam penyelesaian pekerjaan rumah (PR) pembelajaran IPS di SMPN 13 Bengkulu Selatan?
2. Bagaimana nilai pekerjaan rumah (PR) dalam pembelajaran IPS di SMPN 13 Bengkulu Selatan Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap nilai Pekerjaan Rumah (PR) dalam pembelajaran IPS siswa kelas VIII di SMPN 13 Bengkulu Selatan Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan?‘‘

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data tentang pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap nilai PR dalam pembelajaran IPS kelas VIII di SMPN 13 Bengkulu Selatan Kecamatan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan.

D. Manfaat penelitian

- a) Bagi murid, penelitian ini diharapkan dapat menjadikan murid untuk lebih berhati-hati dalam mengaplikasikan teknologi khususnya *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari agar terhindar dari dampak negatif adanya *smartphone* dan mengambil dampak positif dari adanya *smartphone*.

- b) Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada guru, kapan ia boleh memberikan kesempatan kepada murid untuk menggunakan *smartphone*.
- c) Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi kepada pihak sekolah terkait dengan pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap nilai Pekerjaan Rumah (PR) murid di sekolah.
- d) Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan serta pemahaman tentang pengaruh *smartphone* terhadap nilai pekerjaan rumah (PR) murid dalam kesehariannya. Selain itu dapat menambah kompetensi dalam bidang penelitian.

