

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Aktivitas belajar adalah kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dalam kegiatan tersebut, siswa juga harus berperan aktif dalam proses pembelajaran seperti bertanya, memberikan pendapat, mengerjakan soal yang diberikan oleh guru maka tujuan tersebut akan tercapai. Sedangkan, jika siswa tidak berperan aktif maka tujuan yang diharapkan pun tidak tercapai. Karena ada beberapa faktor sehingga aktivitas belajar tidak bisa terlaksana dengan baik seperti kurangnya konsentrasi belajar. Ahmadi (2017:145) mengatakan bahwa “Konsentrasi belajar merupakan suatu kegiatan memusatkan pikiran dan perhatian pada suatu objek”. Hal ini membuat siswa diharuskan belajar dan mengerjakan tugas di rumah menggunakan internet dan menggunakan *handphone*. Maka dari itu, aktivitas belajar yang dilakukan di rumah dapat mempengaruhi siswa berlama-lama dengan *handphone*.

*Handphone* memiliki dampak negatif dan dampak positif, jika *handphone* itu di gunakan untuk belajar seperti mencari informasi, mencari tugas-tugas Sekolah maka akan berdampak positif, jika *handphone* itu digunakan untuk bermain lama-lama maka akan berdampak negatif bagi siswa. Di sisi lain teknologi komunikasi apabila dimanfaatkan dengan baik kegiatan belajar mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa. (Sari, 2017:4).

Pembelajaran di rumah menggunakan handphone, konsentrasi belajar anak tersebut akan teralihkan sehingga mereka akan terfokuskan ke *handphone*. Maka orang tua sangat berperan penting untuk mengarahkan, membimbing dan mendampingi anak-anaknya ketika belajar di rumah. Meningkatkan aktivitas belajar, anak harus bisa bagi membagi waktu antara belajar dan bermain *handphone*, serta orang tua menciptakan kenyamanan atau fasilitas dalam kegiatan belajar di rumah. Nasution (2011: 179) mengatakan bahwa “Kesiapan belajar adalah suatu kondisi yang mendahului kegiatan belajar itu sendiri. Tanpa kesiapan atau kesediaan ini proses belajar tidak akan berlangsung”.

*Handphone* merupakan telepon genggam tanpa kabel, yang mempunyai fungsi untuk berkomunikasi dan mudah dibawa kemana saja bahkan bisa berkomunikasi dengan jarak jauh. Menurut Fadillah (2011:11) “*Handphone* adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana dan tidak perlu disambung-sambungkan dengan jaringan telepon berupa kabel”. Penggunaan *handphone* di era digital ini selain bisa berkomunikasi *handphone* juga terdapat aplikasi-aplikasi seperti *whatsapp*, *facebook*, *youtube*, dan *Instagram*. *Handphone* yang umumnya dapat memudahkan berkomunikasi tetapi malah sebaliknya menjadi berdampak buruk untuk digunakan dengan bermain game di kalangan anak-anak pada masa era digital ini. *Handphone* sangat memberikan manfaat jika pengguna *handphonenya* bisa menggunakannya dengan baik dan benar.

Semakin berkembangnya *handphone* ini memiliki ketertarikan untuk peminat-peminat *gadget*. (Tatminingsih, 2017) mengatakan bahwa “Diantara banyak jenis *gadget* yang dibuat, *handphone* adalah salah satu bentuk *gadget* yang paling banyak digunakan, karena ukurannya yang kecil, praktis dan mudah dibawa kemana-mana”. *Handphone* yang canggih yang mempunyai kelebihan seperti aplikasi apalagi ketika anak-anak sudah mengetahui *handphone* kemudian di *handphone* itu ada sebuah aplikasi *game* yang membuat anak tersebut menarik untuk bermain *handphone*. Maka dari itu, anak tersebut tertarik sehingga asik sendiri dalam bermain *handphone*. *Handphone* sudah menjadi kebutuhan kalangan anak-anak hingga dewasa, semakin canggih teknologi maka semakin sulit juga untuk lepas dari *handphonenya*.

Banyak kalangan anak-anak hingga dewasa sudah bergantung pada *handphone*. (Juliana, 2019:103-110) Mengatakan bahwa “Mulai dari usia orang dewasa, remaja, maupun anak-anak sudah mengenal *handphone*, bahkan sebagian dari mereka menggantungkan kepentingan sehari-harinya pada kecanggihan *handphone*”. *Handphone* membuat anak-anak menjadi kecanduan memainkannya sampai anak tersebut malas belajar. Sehingga menjadikan *handphone* adalah kebutuhan hidupnya. Pada zaman era digital yang semakin canggih ini kalangan anak-anak hingga dewasa tidak lepas dari *handphone*. Peran orang tua harus berperan aktif dalam mengarahkan dan memperhatikan perkembangan anak ketika sudah kecanduan dengan *handphone*. (Putri, 2018) Mengatakan bahwa ”Tergantung pada sifat

perkembangan anak, banyak efek seperti kecanduan internet dan bermain *game*, dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak”.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas VI SDN Sukamakmur III pada tanggal 16 Agustus 2021 yang mengatakan bahwa sekarang pembelajaran dari *handphone*, dan anak-anak harus belajar di rumah menggunakan *handphone*, sehingga setelah belajar pasti bermain *handphone*. pembelajaran dirumah, aktivitas belajar siswa menjadi menurun dibandingkan disekolah, karena kurangnya pengawasan dari guru dan terganggunya konsentrasi belajar mereka, belum lagi untuk siswa yang kedua orang tuanya bekerja yang kurang pengawasan orang tuanya dalam penggunaan *handphone* di rumah. Maka, pembelajaran yang dilakukan dirumah menggunakan *handphone* membuat aktivitas belajar mereka menurun.

Berdasarkan hasil wawancara siswa kelas VI SDN Sukamakmur III yang mengatakan bahwa siswa lebih suka belajar di Sekolah di bandingkan dirumah. Karena di rumah konsentrasi belajar mereka teralihkan, semakin lama juga dalam menggunakan *handphone*, mereka menjadikan *handphone* hiburan dikala mereka jenuh. Setelah belajar siswa menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*, menurutnya setelah belajar MABAR (Main Bareng) istilah ini sudah dikenal oleh siswa yang menyukai *game online*, tidak hanya aplikasi *game* sebagian siswa juga mempunyai aplikasi sosial media seperti *whatsapp*, *facebook*, *instagram* *tiktok*, dan lain-lainnya. Siswa yang senang berlama-lama dengan *handphone* mengakibatkan ketergantungan, Ini termasuk salah satu dampak negatif dalam menggunakan

*handphone*. Dampak positif *handphone* dapat memudahkan mencari informasi dan membantu mengerjakan tugas. Selain ini terdapat pernyataan lain yang mengatakan bahwa siswa merasa kesal ketika sedang asik bermain *handphone* kemudian jaringan hilang. Dan pernyataan lain juga mengatakan sebagian siswa harus mengerjakan tugas yang diberikan oleh ibu guru secara mandiri tanpa didampingi oleh kedua orang tua, dikarenakan orang tua siswa tersebut bekerja. (Lubis & Nasution, 2017) mengatakan bahwa “Pembelajaran hanya akan di dapat tatkala orang tua memberikan dampingan terhadap anaknya”.

Maka dari itu, kurangnya pengawasan dan dampingan dari orang tua dapat menimbulkan dampak terhadap siswa seperti siswa bermain *game online*. (Young dalam Drajat, 2017) mengatakan bahwa “*Game* yang menggunakan jaringan internet, adanya interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, menyelesaikan berbagai macam misi, dan meraih nilai tertinggi dalam *game*”. Siswa tersebut menjadi kecanduan karena faktor dari orang tua yang sudah memberikan *handphone* kepada anak yang masih mengemban pendidikan di Sekolah Dasar. Siswa yang sudah kecanduan akan mempunyai emosional yang tinggi, karena sudah di pengaruhi.

Karena orang tua mengetahui era digital di zaman sekarang orang tua berpikir bahwa anaknya bisa menggunakan *handphonenya* dengan baik, tetapi membuat anak tersebut menjadi kecanduan dan berdampak buruk. Faktor lingkungan atau teman sebaya yang semakin anak tersebut

semakin tertarik dengan *handphone*. (Wedhaswary,2011) mengatakan bahwa “Beberapa faktor penyebab kondisi tersebut adalah pengaruh teman sebaya, lingkungan sosial, media massa, dan pola asuh keluarga” Ketika siswa sudah kecanduan *handphone* maka jarang sekali siswa tersebut bertatap muka, bermain, dan jarang sekali mengobrol secara langsung. Karena ketika bermain bersama teman-temannya, masing-masing saling memegang *handphone*.

Maraknya game *online* di era digital ini sangat berpengaruh kepada perkembangan anak, dan juga kepribadian anak. Perkembangan anak menjadi ia malas belajar di rumah, dan kepribadian dan sikapnya akan berubah setelah mengenal *handphone*. Peranan Orang tua dan guru di sekolah itu sangat penting, orang tua ketika di rumah mengawasi dan guru di sekolah selalu mengingatkan dan mengarahkan bagaimana penggunaan *handphone* untuk siswa. Hyoscyamina (2011: 8-9) mengatakan bahwa “keluarga merupakan faktor yang penting dalam pembentukan kepribadian siswa”.

Faktor lingkungan juga akan mempengaruhi siswa tersebut. Sebagian teman sebayanya memiliki *handphone* kemudian siswa tersebut menjadi kecanduan terhadap *handphone* seperti memainkan *game online*. Hal ini membuat siswa tersebut tertarik untuk *game online*. Siswa yang tertarik dan penikmat *game online* akan di kenal dengan *gamer*. Pratiwi, (2012) mengatakan bahwa ”Menjadi *gamer* tidak hanya menjadi penikmat *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online*”. Tidak hanya *game online*, di kalangan anak-anak ini sudah mengetahui *facebook*. Teknologi

semakin berkembang pesat, hampir di kalangan anak-anak sudah mengenal *handphone*, bahkan hampir semua mempunyai *handphone*. Maka dari itu orang tua harus lebih tegas dan berperan aktif dalam mengawasi dan membimbing anaknya. Karena semakin teknologi berkembang siswa akan di pengaruhi oleh *handphone*. Dipengaruhi oleh *game online* kemudian media sosial yang lainnya. Apalagi media sosial dapat berpengaruh akibat adanya berita-berita seperti kekerasan pada anak, pencurian anak dan gambar yang tidak pantas dilihat untuk anak usia Sekolah Dasar. Karena Hampir semua Sekolah dasar di era digital ini mempunyai media sosial. Orang tua harus mendidik anak untuk berpikir kritis dalam penggunaan *gadget* dan orang tua harus tegas dalam zaman era digital ini, orang tua harus membatasi waktu bermain dan mendisiplinkan waktu belajar. Dengan adanya teknologi yang semakin canggih di era digital ini dapat berpengaruh pada kepribadian anak seperti perilakunya ketika belum mengenal *handphone* dan sudah mengenal *handphone* akan berbeda. (Prasanti & Fitriani, 2018) mengatakan bahwa “Untuk itu, peran aktif orang tua sangat diperlukan karena menjadi elemen terpenting dalam pembentukan kepribadian atau karakter anak”.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan di atas maka penelitian dengan judul “Dampak *handphone* terhadap aktivitas belajar siswa” untuk mengetahui bagaimana penggunaan *handphone* di usia Sekolah Dasar, serta dampak negatif dan positif dalam penggunaan *handphone*. *Handphone* memiliki berbagai macam aplikasi sehingga pengguna senang bermain *handphone* dan tanpa di dampingi orang tua, belum lagi untuk anak-anak

yang harus ditinggal orang tuanya bekerja dan di fasilitasi *handphone* sehingga berlama-lama bermain *handphone* tanpa pengawasan. *Handphone* sudah menjadi kebutuhan sehingga sering dibawa kapanpun dan dimanapun. Belum lagi banyak aplikasi game, sehingga mereka teralihkan dengan fitur-fitur yang ada di *handphone*, mereka lebih senang kumpul dengan temannya bermain *game* yang dikenal dengan sebutan (MABAR) dan menjadikan *handphone* sebagai hiburan setelah mereka jenuh dengan belajar sehingga berkomunikasi di *game* dibandingkan berkomunikasi langsung dengan temannya.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berikut permasalahan yang diturunkan dari latar belakang permasalahan diatas:

1. Banyaknya siswa yang sudah mempunyai *handphone* masing-masing sehingga ketergantungan
2. Adanya dampak negatif dan dampak positif penggunaan *handphone*.
3. Menurunnya konsentrasi belajar siswa.
4. Kurangnya peranan orang tua mengawasi dalam penggunaan *handphone*.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini, penelitian membatasi masalah yaitu “Dampak *handphone* terhadap aktivitas belajar siswa Kelas VI SDN Sukamakmur III”

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak *handphone* terhadap aktivitas belajar siswa di SDN Sukamakmur III kecamatan Teluk Jambe Timur Kabupaten Karawang?

#### E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui “Dampak *handphone* terhadap aktivitas belajar siswa di SDN Sukamakmur III Kecamatan Teluk Jambe Timur Kabupaten Karawang.

#### F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang di peroleh :

1. Secara teoritis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi peserta didik mengenai dampak *handphone* dan manfaat *handphone*.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Peserta didik dapat memanfaatkan *handphone* dengan baik dan benar

- b. Bagi Orang tua

Diharapkan menjadi masukan untuk mendampingi dan mengarahkan dalam penggunaan *handphone*.