

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana untuk menggali ilmu pengetahuan dan teknologi. Melalui pendidikan setiap individu dapat mengembangkan potensi dirinya yang positif, berakhlak mulia serta dapat mengembangkan kecerdasan dan bersosialisasi dengan masyarakat. Hal ini sesuai dengan Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kemajuan dunia pendidikan tidak bisa dihindari dengan adanya kemajuan teknologi. Berbagai kemajuan teknologi dapat diperoleh dengan mudah. Seiring dengan perkembangan zaman, kini manusia dapat berkomunikasi dengan berbagai alat atau sarana. Salah satu alat komunikasi yang banyak digunakan saat ini adalah telepon seluler (ponsel) pintar atau *handphone*.

Handphone adalah alat komunikasi baik jarak dekat maupun jarak jauh (Imam, 2019:355). Alat ini merupakan komunikasi lisan atau tulisan yang dapat menyimpan pesan dan sangat praktis untuk dipergunakan sebagai alat komunikasi karena bisa dibawa kemana saja. Penggunaan *Handphone* sudah menjadi kebutuhan bagi semua kalangan masyarakat mulai dari orang tua, anak-anak, mahasiswa, dosen, pengusaha, ojek/taksi online, guru, siswa,

penjual sayur dan lain-lainnya. *Handphone* yang dimiliki oleh anak tentunya dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran.

Pengguna *handphone* di kalangan anak-anak tentunya sudah tidak asing lagi. Penggunaan *handphone* yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak-dampak positif. Penggunaan *handphone* yang canggih menimbulkan dampak positif antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Novitasari, 2016:2). Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas. Anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh gambar-gambar yang menarik. Selain itu, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah.

Dengan adanya perkembangan teknologi ini, anak sangat dimudahkan apabila ia memaksimalkan fungsi aplikasi di dalam *handphone* nya. Contoh lain dari aplikasi-aplikasi yang terdapat di *handtphone* yaitu seperti google sebagai aplikasi pencarian, data terutama yang berhubungan dengan pendidikan dan untuk mengakses materi pembelajaran yang diberikan oleh gurunya kapan dan dimana saja. Selain itu terdapat pula aplikasi youtube dimana anak juga bisa mencari berbagai hal dan informasi yang menarik serta media sosial lainnya. Berbagai potensi dan kelebihan yang dimiliki *handphone*, diharapkan menjadi sumber belajar alternatif yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses belajar anak.

Penggunaan *handphone* yang berlebihan juga dapat menimbulkan dampak negatif. Menurut Rachman (dalam Alia, 2018:72) dampak negatif dan efek samping dari pemakaian teknologi digital antara lain menurunnya prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan, membatasi aktivitas fisik yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak, masalah kesehatan mata, dan lain-lain. Tidak sedikit orang tua sering mengeluhkan penyimpangan penggunaan *handphone* yang mengganggu proses belajar, karena digunakan tidak dalam waktu yang tepat. Misalnya, saat anak mendapatkan PR (Pekerjaan Rumah) dari sekolah anak malah asik bermain *handphone* dan justru orang tua yang mengerjakan. Hal ini tentu saja akan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar anak. Jika konsentrasi anak berkurang, maka akan berdampak pada ketidakseriusan dalam belajar dan pemahaman materi karena di dalam pikirannya hanya ingin bermain *handphone*.

Kemudahan yang dihadirkan dalam penggunaan *handphone* seperti bertukar informasi atau bersosialisasi menjadikan *handphone* barang wajib bagi anak milenial. Penggunaan *handphone* yang tepat akan menimbulkan pengaruh yang positif terhadap perkembangan anak, tetapi sebaliknya jika penggunaan *handphone* yang berlebihan membuat dampaknya negatif seperti rentan mengalami gangguan perilaku anak. Keseringan bermain *handphone* juga bisa membahayakan kesehatan anak secara fisik ataupun mental. Anak yang mengalami gangguan perilaku karena sering menggunakan *handphone* yang dimiliki cenderung sering berbohong, mudah emosi, mudah berkelahi dan lebih individualis. Jika anak sudah ketergantungan pada *handphone* maka

anak sulit untuk mengendalikan diri dan merasa cemas jika jauh-jauh dengan *handphone*.

Dewasa ini banyak sekali fenomena menjamurnya konten-konten yang beragam dari berbagai aplikasi yang ada di *handphone*, contohnya *Tik-tok*, *Instagram*, *Youtube*, *Whatsapp* dan lain-lain. Jika anak bisa dengan mudah mengakses konten-konten atau aplikasi di *handphone* tersebut tanpa pengawasan orang tua tentunya akan berimbas pada perilaku anak dan pembelajarannya. Konten-konten tersebut memang ada yang berdampak positif seperti pembelajaran animasi atau hal lain yang positif, tapi banyak juga konten-konten yang negatif seperti kekerasan, perilaku tidak terpuji dan pornografi. Padahal pengawasan orang tua terhadap *handphone* yang diberikan kepada anak itu sangat penting sehingga diperlukan kesadaran dan ketegasan dalam menyikapi anak. Jika orang tua kurang membatasi penggunaan *smartphone* pada anak maka mereka lebih banyak menghabiskan waktu sendiri untuk bermain *smartphone* yang mereka miliki. Anak menjadi kurang dalam bersosialisasi, individualis, perilakunya menyimpang, kecanduan dan lain-lain.

Melalui pengamatan peneliti, bukan hanya anak-anak saja namun orang tua juga sudah banyak yang menggunakan *handphone*. Tak heran, dengan kondisi masyarakat desa Nanga Jetak yang hampir semuanya memiliki *handphone* menjadikan anak juga mudah dalam menggunakan *handphone* karena memang orang tuanya sendiri yang memfasilitasi. Namun, pemberian *handphone* pada anak jika tidak diimbangi dengan pengawasan orang tua

mengakibatkan anak mudah kecanduan. *handphone* yang seharusnya digunakan untuk belajar dimasa pandemi covid-19, tetapi kebanyakan anak terutama siswa-siswi di Nanga Jetak *handphone* yang dimiliki digunakan *untuk bermain game* dari pagi hingga sore. Selain digunakan untuk bermain game juga digunakan untuk bermain media sosial lainnya.

Keasikan dalam bermain *handphone* menjadikan mereka acuh dengan lingkungan sekitar. Walau bertemu dengan teman-temannya pun jika ia bermain *handphone* segala yang ada di sekitar menjadi tidak menarik. Mereka lupa waktu, sibuk menunduk dan *handphone* mereka pun tidak pernah lepas dari penglihatan mereka. Jika dijauhkan dengan *handphone*, maka ia membantah dan tidak mau berhenti melepaskan *handphonenya*. Hal tersebut membuat perilaku anak menyimpang. Anak menjadi pemarah, tidak sopan, rewel, dan menangis jika tidak dituruti dampak negatif yang ditimbulkan *handphone*, berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral.

Perilaku sosial merupakan salah satu aspek yang perlu ditanamkan dalam diri siswa. Hurlock (dalam Nisrims dkk, 2016) menyatakan bahwa perilaku sosial adalah aktifitas dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perilaku santun adalah tata karma didalam pergaulan antara manusia dan manusia, sehingga manusia memiliki sopan santun, saling menghormati dan menyanyangi. Sukirman (2017) menuliskan perilaku sopan santun dikatakan sebagai suatu tindakan menjaga perasaan orang lain melalui

ucapan dan tindakan. Kemampuan menempatkan diri dengan tepat dalam berbagai situasi agar tidak menimbulkan sakit hati kepada orang lain. Ketika anak-anak memiliki ketertarikan berlebih terhadap *handphone*, maka hal yang perlu diperhatikan yaitu perilaku sosial sopan santun. Pembentukan perilaku didapat dari apa yang mereka lihat dan pelajari, sehingga bisa menjadikan kebiasaan untuknya dalam berperilaku *handphone* memungkinkan penggunaan bermain disegala tempat baik teempat yang ramai maupun sepi. Salah satu anak-anak menjadi kurang memiliki sosialisasi dan sikap sopan santun dengan lingkungan sekitarnya. Mereka terlalu asyik menggengam dan memainkan *handphone* mereka tanpa peduli dengan keadaan dan situasi disekitarnya.

Pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan *handphone* menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *smartphone* serta berbicara sendiri pada *handphone*. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain game dan menonton Youtube. beberapa siswa yang menunjukkan ketergantungan penggunaan *handphone* sebagai sarana hiburan, ketika ada waktu luang siswa lebih memilih bermain menggunakan *handphone* daripada bermain bersama teman-temannya. Akibatnya, perilaku ramah kurang optimal dalam pergaulan anak. Pada anak sikap individu menjadi lebih menonjol dari pada sikap sosial. Banyak faktor yang berpengaruh buruknya perilaku sosial pada siswa SD

Negeri 02 Nanga Jetak. Faktor tersebut sangat menentukan apakah yang dihasilkan merupakan perilaku sosial atau bukan. Terdapat beberapa faktor yang berpengaruh pada perilaku sosial siswa SD Negeri 02 Nanga Jetak, Salah satunya adalah aktivitas sehari-hari siswa SD Negeri 02 Nanga Jetak itu sendiri. Siswa sering bermain *smartphone* di rumah sehingga mereka jarang keluar dari rumah karena asyik bermain *handphone*.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengidentifikasi perilaku anak ketika menggunakan *handphone* melalui penelitian yang berjudul “Analisis Dampak Penggunaan *handphone* Terhadap Perilaku Sosial Siswa SDN 02 Nanga Jetak Tahun pelajaran 2021/2022 ”

B. Fokus Penelitian

Agar penelitian ini terarah, maka fokus penelitian ini terfokus pada dampak penggunaan *handphone* terhadap perilaku sosial siswa kelas V SDN 02 Nanga Jetak Tahun pelajaran 2021/2022.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, maka yang menjadi pertanyaan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Pertanyaan Penelitian Umum

Bagaimana dampak penggunaan *handphone* terhadap perilaku sosial siswa kelas V SDN 02 Nanga Jetak Tahun pelajaran 2021/2022?

2. Pertanyaan Penelitian Khusus

- a. Bagaimana perilaku sosial anak yang sering menggunakan *handphone* pada siswa kelas V SDN 02 Nanga Jetak Tahun pelajaran 2021/2022 ?
- b. Bagaimana dampak positif dan negatif dari penggunaan *handphone* terhadap perilaku sosial siswa kelas V SDN 02 Nanga Jetak Tahun pelajaran 2021/2022 ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian, maka tujuan umum dan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tujuan Penelitian Umum

Tujuan penelitian umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apa dampak penggunaan *handphone* terhadap perilaku sosial siswa kelas V SDN 02 Nanga Jetak Tahun pelajaran 2021/2022.

2. Tujuan Penelitian Khusus

- a. Mengidentifikasi Bagaimana perilaku sosial anak yang sering menggunakan *handphone* pada siswa kelas V SDN 02 Nanga Jetak Tahun pelajaran 2021/2022
- b. Mengidentifikasi Bagaimana dampak positif dan negatif dari penggunaan *handphone* terhadap perilaku sosial siswa kelas V SDN 02 Nanga Jetak Tahun pelajaran 2021/2022

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai dampak penggunaan *handphone* terhadap perilaku sosial siswa kelas V SDN 02 Nanga Jetak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman sebagai calon guru tentang dampak penggunaan *handphone* terhadap perilaku sosial siswa

b. Bagi Guru

Memberikan pandangan kepada guru tentang dampak penggunaan *handphone* terhadap perilaku sosial siswa supaya melalui pengalaman peneliti dapat menjadi pedoman mengatasi siswa.

c. Bagi Siswa

Memberikan informasi dan peringatan kepada siswa dampak dari penggunaan *handphone* terhadap perilaku sosial siswa.

d. Bagi Sekolah

Memberikan informasi mengenai dampak penggunaan *handphone* terhadap perilaku siswa sehingga dari pihak sekolah nantinya dapat memberikan pengarahan atau cara penanganan yang sesuai agar para siswanya mau membatasi kebiasaan dalam bermain *handphone*.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Tulisan ini diharapkan bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi di perpustakaan dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah yang ada dalam penelitian ini, maka diutarakan definisi istilah sebagai berikut:

1. Dampak

Pengertian dampak menurut KBBI adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat dari perbuatan seseorang baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak. Pengaruh adalah suatu keadaan hubungan yang ada timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi (KBBI Online, 2016).

Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa dampak adalah segala sesuatu yang timbul akibat adanya suatu kejadian atau pengaruh yang ada didalam seseorang dan menghasilkan pengaruh kuat yang mendatangkan akibat positif maupun negatif. Dampak secara sederhana dapat diartikan sebagai pengaruh atau akibat.

2. *Handphone*

handphone adalah sebuah alat komunikasi untuk mempermudah manusia berintraksi dari jauh maupun dekat. media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah intraksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah

susah, hanya dengan menggunakan *handphone* seseorang dapat berintraksi satu dengan yang lainnya (Pebriana, 2017). Manfaat *smartphone* yaitu sebagai media belajar, media hiburan, dan dapat tersambung dengan internet. siswa sekolah dasar sudah mengenal fungsi internet, sehingga banyak siswa sekolah dasar yang menyalahgunakan penggunaan internet untuk hal negatif dan siswa harus selalu dalam pengawasan orang tua.

3. Perilaku Sosial

Perilaku sosial adalah kegiatan yang berhubungan dengan orang lain yang memerlukan sosialisai dalam hal bertingkah laku serta upaya mengembangkan sikap sosial yang dapat diterima orang lain. Perilaku sosial pada anak SD ini diarahkan untuk pengembangan sosial yang baik, seperti kerja sama, tolong menolong, berbagi simpati, dan empati. Perilaku yang ada pada diri anak akan sangat mempengaruhi didalam kehidupan sehari-harinya, karena perilaku/tingkah laku sebagai perwujudan dalam sikap. Maka dapat dipahami bahwa perilaku sosial anak adalah keadaan gerak anak yang mendorong kearah positif/ negatif melalui perbuatan yang dilakukan oleh anak tanpa pikir terlebih dahulu seperti sikap hormat kepada orang tua maupun teman sebayanya.