

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini tidak mungkin bisa dihambat, sehingga siapapun dapat merasakan kecanggihan dari teknologi ini. Hampir diseluruh pelosok negeri telah banyak menggunakan dan memanfaatkan media elektronik terutama televisi. Televisi adalah sebuah media telekomunikasi terkenal yang berfungsi sebagai penerima siaran gambar bergerak beserta suara, baik itu yang monokrom (hitam-putih) maupun berwarna.<sup>1</sup>

*Aplikasi* adalah perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh pengguna. Ada jutaan *aplikasi* di *App Store* dan toko *aplikasi Android*, yang menawarkan layanan *aplikasi*.

Dampak adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negative maupun positif.<sup>2</sup> Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau

---

<sup>1</sup> Muhamad Ngafifi, "Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya", *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi* 2, no. 1 (June 1, 2014), <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>.

<sup>2</sup> Sri Wahyuni, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Tim Pustaka Phoenix, Cet. 1* (Jakarta: PT. Media Pustaka Phoenix, 2007).

akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seseorang biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif.

*Handphone* adalah sebuah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon fixed line atau telepon kabel namun dapat dibawa kemanapun (*portable*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel, wireles*). Teknologi handphone pertama kali diperkenalkan pada tanggal 3 April 1973. Komunikasi bisnis telfon bergerak, mengingatkannya sebagai hari lahirnya *handphone*.<sup>3</sup>

Kata akhlak berasal dari kata khalafa dengan akar kata *khuluqan* (Bahasa Arab) yang berarti perangai, tabi'at, dan adat, atau berasal dari kata khalqun (Bahasa Arab) yang berarti kejadian, buatan, ciptaan. Jadi secara etimologis akhlak berarti perangai, adat, tabi'at atau sistem perilaku yang dibuat.<sup>4</sup>

Secara bahasa, akhlak bisa baik dan bisa buruk, tergantung kepada tata nilai yang dijadikan landasan atau tolak ukurnya. Di ndonesia, kata akhlak selalu berkonotasi positif. Orang baik seringkali disebut orang yang berakhlak, sementara orang yang tidak baik seringkali disebut orang yang tidak berakhlak. Secara istilah akhlak adalah sistem nilai yang mengatur pola sikap dan tindakan manusia diatas bumi. Sistem nilai

---

<sup>3</sup> Astin Nikmah, "Dampak Penggunaan Cellularphone Terhadap Prestasi Siswa," *E-Jurnal* 5 (2013).

<sup>4</sup> As Asmaran, "Pengantar Studi Akhlak", *E-Jurnal* (2017).

yang dimaksud adalah ajaran Islam, dengan Al-Qur'an dan Sunnah Rasul sebagai sumber nilainya serta ijtihad sebagai metode berpikir Islami. Pola sikap dan tindakan yang dimaksud mencakup pola-pola hubungan dengan Allah, sesama manusia dan termasuk dirinya sendiri, serta alam.

Kemajuan teknologi yang semakin canggih pada masa sekarang membuat *gadget* dengan berbagai jenis dan fitur yang menarik seperti *instagram, facebook, whatsapp, line* dan lain-lain. *Handphone* yang dahulu merupakan barang mewah dan hanya dimiliki oleh orang-orang kaya, sekarang setiap orang dapat memilikinya, dari orang-orang tingkat ekonomi menengah kebawah dari anak-anak sampai orang dewasa, hampir seluruh lapisan masyarakat telah menggunakan *handphone*.

*Handphone* merupakan alat komunikasi dua arah yang memungkinkan dua orang atau lebih untuk bercakap-cakap tanpa terbatas jarak dan waktu. *Handphone* dengan teknologi *Android* atau yang biasa disebut dengan *handphone android* adalah *handphone* yang menggunakan sistem operasi *Android*. Bila dibandingkan dengan daftar kelemahan dari *handphone android*, keunggulan dan kelebihan *handphone android* masih lebih banyak sehingga masyarakat cenderung lebih memilih

handphone dengan sistem operasi *android* dan jumlah permintaan akan *handphone Android* (terutama di Indonesia) dari hari ke hari semakin bertambah.<sup>5</sup>

Banyak fungsi dari kegunaan *handphone*, diantaranya *handphone* sebagai media hiburan, penyampaian informasi melalui *SMS, facebook, twitter, google*. Dan lain sebagainya. Pada hakikatnya, kemajuan teknologi dan pengaruhnya dalam kehidupan adalah hal yang tidak dapat kita hindari, dikarenakan saat ini dapat kita lihat betapa kemajuan teknologi yang telah mempengaruhi zaman dahulu dan zaman sekarang berbeda, pada zaman dahulu teknologi belum seanggih di zaman sekarang.

Bukan hanya dikalangan masyarakat, akan tetapi pada saat ini di dalam dunia pendidikan *handphone* telah marak digunakan oleh kalangan peserta didik, baik digunakan sebagai media informasi maupun sebagai media pembelajaran. Penggunaan *handphone* bagi peserta didik menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya, kini dengan *handphone* segalanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa jarak. Di zaman yang serba praktis dan modern sekarang ini banyak peserta didik yang menggunakan *handphone* dalam kegiatan sehari-hari, baik peserta didik SMP maupun SMA telah diperbolehkan membawa *handphone* ke sekolah. Peserta didik dapat menggunakan teknologi *handphone* ini secara positif ataupun negative tergantung pada setiap individu. Contoh positif dari penggunaan *handphone* adalah

---

<sup>5</sup> Carapedia, "Keunggulan Kelebihan Handphone Android," accessed October 8, 2024, <http://carapedia.com.info2894.html>.

memanfaatkan *handphone* untuk membantu peserta didik sebagai media pembelajaran. Namun, ada beberapa hal yang perlu dikhawatirkan dalam pemanfaatan *handphone* oleh peserta didik seperti penggunaan tidak sesuai kondisi. Misalnya menggunakan *handphone* dalam proses pembelajarann untuk *SMS-an*, *Chattingan* dengan teman atau untuk bermain *game*.

Di lingkungan Sekolah *handphone* sudah banyak dimiliki oleh peserta didik, baik *handphone* dengan aplikasi lengkap seperti *android*, kamera, *music*, radio, *fb*, *bbm*, *twitter*, *google*, *instagram*, *whats app* dan lain sebagainya. Biasanya walaupun sekolahnya terletak di Desa namun disana penggunaan *handphone* sangat berdampak kepada peserta didiknya. Penggunaan *handphone* oleh peserta didik tersebut tentunya tidak terlepas dari dampak positif maupun negatifnya. Peserta didik yang membawa *handphone* cenderung bersikap individualisme, mereka bergaul atau bercakap-cakap bukan dengan teman di sampingnya, melainkan orang yang diluar lingkungan belajarnya dengan sarana *SMS*, Chat melalui *handphon*enya. Perilaku seperti ini berlangsung terus menerus maka mulai muncul sikap-sikap egois dan pamer di antara peserta didik lain yang membawa *Handphone*.

Dengan melihat banyaknya dampak yang ditimbulkan oleh *handphone* kepada peserta didiknya untuk itu pihak sekolah melakukan suatu usaha dengan membuat peraturan bahwa peserta didik dilarang membawa *handphone* ke sekolah, dan apabila peserta didik tidak mematuhi peraturan tersebut *handphone* yang telah di sita oleh

pihak sekolah tidak akan dikembalikan, akan tetapi pada kenyataannya apa yang diharapkan oleh pihak sekolah tidaklah mudah untuk diwujudkan.

Hal ini terbukti bahwa masih banyak peserta didik yang tidak mematuhi peraturan tersebut, *handphone* yang telah disita oleh pihak sekolah tidak akan dikembalikan, namun untuk mendapatkan *handphone* nya kembali peserta didik membawa orang tuanya datang ke sekolah untuk meminta kepada pihak sekolah agar mengembalikan *handphone* anak nya dengan banyak alasan diantaranya *handphone* yang dimiliki anaknya merupakan *handphone* satu-satunya jadi jika ada kepentingan dengan keluarga yang jauh sulit untuk memberi kabar. Mendengar pengakuan dari orang tua peserta didik itu pihak sekolah terpaksa mengembalikan *handphone* milik anaknya.

Berbagai upaya telah dilakukan oleh pihak sekolah namun tidak ada hasilnya, dan pada akhirnya secara diam-diam peserta didik saat ini banyak yang membawa *handphone* ke sekolah. Hal ini dapat penulis ketahui dari berbagai informasi yang menyatakan bahwa banyak peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru ketika proses pembelajaran sedang berlangsung di kelas, akan tetapi malah asik bermain game dengan *handphone*-nya. Dampak tersebut selain dapat berpengaruh terhadap sikap dan akhlak peserta didik, tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar mereka pada akhirnya.

Akhlak peserta didik saat menggunakan *handphone* di sekolah saat ini menjadikan mereka lalai dalam kewajibannya sebagai seorang pelajar ketika di sekolah. *Handphone* yang mereka miliki digunakan untuk hal-hal yang tidak baik, banyak peserta didik yang mempunyai *handphone* waktu luangnya banyak tersita hanya untuk bermain *game*, *sms-an*, *chattingan* ataupun telponan, ketika proses pembelajaran di kelas peserta didik memilih sibuk dengan *handphone* mereka, dan bahkan ada sebagian peserta didik memilih sibuk dengan *handphone* mereka, dan bahkan ada sebagian peserta didik yang menggunakan *handphone* untuk tukar menukar jawabannya saat ulangan. Mereka tidak menyadari bahwasannya menggunakan *handphone* untuk hal-hal seperti itu sangatlah merugikan diri sendiri, padahal dengan adanya *handphone* kita dapat memanfaatkannya dengan baik seperti halnya mencari materi dengan *searching* lewat *handphone* meskipun berada dalam lingkungan saat jam pelajaran tanpa laboratorium *TIK*.

Pengamatan terhadap Akhlak peserta didik saat menggunakan *handphone* ketika di dalam kelas maupun di luar kelas sangat menarik perhatian. Oleh karena itulah saya melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *handphone* saat ini bagi peserta didik di SMK TEKNIKOM CIKARANG Kecamatan Sukatani dengan judul yaitu ***“Pengaruh kebiasaan menggunakan Aplikasi Handphone terhadap Akhlak siswa di SMK TEKNIKOM CIKARANG”***.

## **B. Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi terhadap *Aplikasi Handphone* bisa dilihat sebagai berikut:

1. Siswa selalu tidak fokus dalam belajar, selalu memainkan *handphone*
2. Siswa menonton *channel youtube*, terkadang mempertontonkan yang kurang baik, contoh kekerasan, akhlak yang tidak baik, serta tontonan yang tidak senonoh.
3. Siswa tidak jarang berperilaku kurang sopan terhadap guru.
4. Siswa malas mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR).
5. Siswa cenderung bermain dan tidak memperhatikan guru saat sedang berlangsungnya proses belajar.

## **C. Batasan Masalah**

Agar penulisan skripsi ini tidak menyimpang dan mengambang dari tujuan semula sehingga mempermudah mendapatkan data dan informasi yang diperlukan. Maka penulis menetapkan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *aplikasi handphone* oleh siswa di lingkungan sekolah SMK TEKNIKOM CIKARANG.
2. Media yang dibatasi dalam penelitian ini adalah media *audio visual* yang berupa *handphone*.
3. Sumber *informan* dalam batasan ini adalah siswa SMK TEKNIKOM CIKARANG.



#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “*Apakah ada pengaruh kebiasaan menggunakan Aplikasi handphone terhadap akhlak siswa SMK TEKNIKOM CIKARANG*”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diajukan, Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh kebiasaan menggunakan *aplikasi handphone* terhadap akhlak siswa di SMK TEKNIKOM CIKARANG.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Untuk menambah Ilmu pengetahuan tentang pengaruh kebiasaan menggunakan *aplikasi handphone* terhadap akhlak siswa SMK TEKNIKOM CIKARANG.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk orang tua agar lebih waspada terhadap dampak *negative aplikasi handphone* kepada anak dalam berperilaku dan lebih tegas dalam memberikan atau meminjamkan *handphone* pada anak.

- a. Bagi pihak sekolah dan guru, agar dapat dijadikan pertimbangan dalam menentukan kebijakan dan peraturan di sekolah terutama masalah proses belajar.
- b. Membantu para siswa agar bisa menggunakan *aplikasi handphone* pada hal-hal *positive*, bisa memilih apa yang baik untuk ditonton, mempermudah orang tua siswa untuk mengontrol anaknya dalam menggunakan *handphone*, menambah pengetahuan kita tentang pengaruh *aplikasi handphone* terhadap akhlak anak.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan skripsi ini, keseluruhan terdapat lima bab. Adapun sistematika penulisannya akan dipaparkan sebagai berikut:

Bab pertama adalah pendahuluan, yakni menguraikan latar belakang masalah yang menjelaskan berbagai permasalahan yang ada di sekolah terkait pengaruh menggunakan *handphone* terhadap Akhlak siswa. Hal ini mendorong penulis harus melakukan penelitian. Dari berbagai permasalahan, penulis menguraikan pada sub identifikasi masalah, batasan masalah, dan rumusan masalah. Rumusan masalah merupakan ada kah pengaruh kebiasaan menggunakan *handphone* yang jawabannya akan menjadi hasil dari penelitian ini dan nantinya menjadi kesimpulan utama dari akhir skripsi ini. Berikutnya, bab ini menjelaskan tujuan dan manfaat yang menjadikan alasan penelitian ini dilakukan. Selain itu, bab ini juga menguraikan sumber-sumber penelitian terdahulu yang relevan guna mengetahui sejauhmana penelitian yang ada yang sesuai dengan tema penelitian ini.

Berikutnya, ialah bab dua yang berisi mengenai kajian teori. Pada bab ini terdapat dua sub pembahasan. Pertama, *handphone* dan dampaknya . Sub ini menguraikan teori tentang pengertian *handphone* dan dampaknya, indikator

*handphone* dan dampaknya. Kedua, sub tentang pengertian akhlak. Sub ini akan menjelaskan secara ringkas tentang Moral, Etika, dan Akhlak.

Selanjutnya bab tiga, metode penelitian. Pada bab ini terdapat tiga sub bab. Pertama, jenis dan obyek penelitian, sub ini akan menjelaskan jenis penelitian metode kuantitatif serta memaparkan mengenai kapan dan dimana penelitian ini dilaksanakan. Kedua, sumber dan teknik pengumpulan data, sub ini bertujuan untuk mengetahui dari mana sumber data yang didapat oleh peneliti, diantaranya dari hasil observasi. Ketiga, metode analisis data, sub ini, merupakan suatu upaya untuk mencari serta menata catatan hasil dari penelitian secara sistematis guna pemahaman peneliti terkait kasus yang sedang diteliti. Adapun tujuan dari metode penelitian ini adalah dapat menjadi pendoman bagi penulis untuk melakukan kerja penelitian.

Kemudian, bab empat yaitu pembahasan yang terdiri dari empat sub pembahasan. Pertama, profil sekolah. Sub ini dibahas sebagai pengantar atau penjelasan sekilas untuk memahami sekolah yang menjadi objek penelitian dan sub ini juga akan menjadi dasar untuk menganalisis bab selanjutnya terkait dengan pengaruh kebiasaan menggunakan *handphone* terhadap akhlak siswa di SMK TEKNIKOM Cikarang. Kedua deskripsi data. Sub ini bertujuan untuk mencari data variabel X dan Y menggunakan angket atau kuisioner. Ketiga analisis data, untuk menghitung variabel X dan variabel Y apakah ada hubungan antara keduanya. Ke empat Interpretasi data, untuk mencari interpretasi terhadap  $r_{xy}$ .

Bab lima atau penutup. Pada bab ini ditulis kesimpulan utama dari skripsi ini dan saran bagi pihak yang berkepentingan dalam pengembangan khasanah keilmuan maupun secara praktis untuk mengeluarkan kebijakan-kebijakan dalam pendidikan. Dan juga memberikan masukan kepada peneliti terkait dengan penelitian skripsi ini.