

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di zaman yang modern ini perkembangan teknologi untuk sebagai informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sesuai perkembangan ilmu teknologi zaman sekarang, sehingga tanpa kita sadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia.

Banyak teknologi canggih yang telah di ciptakan, misalnya Smartphone, Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang dan memberikan pengaruh yang begitu besar di kehidupan sosial.

Menurut Garini dalam Isna Nadhila (2013), “Smartphone sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. Smartphone memiliki banyak fungsi bagi penggunaanya walaupun mungkin sehingga dinilai memudahkan.¹

Teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan memberikan nilai yang positif. Manum demikian, Waupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, disisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan, misalnya smartphone.

1. Garini dalam Isna Nadhila, *Mempermudah . . . Manusia Dengan Teknologi Modern*, (Jakarta: Penamadani, 2013), hlm.13

Smartphone adalah telepon genggam yang memiliki kemampuan yang tingkat tinggi dengan fungsi yang menyerupai computer, dan contoh manfaat smartphone dari sisi software adalah tersedianya layanan akses data, layanan ini dapat dimanfaatkan oleh setiap smartphone untuk memungkinkan penggunanya terhubung dengan konektivitas internet setiap saat dimanapun mereka berada. Layanan akses data pada smartphone adalah bermanfaat untuk keperluan *whatsapp*, *browsing*, *email*, *chatting* hingga *posting*, contoh berikutnya manfaat dari segi banyaknya aplikasi yang tersedia pada sebuah *smartphone*. Smartphone adalah perangkat yang tidak hanya sekedar digunakan untuk melakukan *sms*, menerima dan jawab panggilan saja, hadirnya pusat aplikasi pada setiap ponsel pintar, maka smartphone kini dapat dimanfaatkan sebagai pendukung bisnis, sarana belajar dan sarana hiburan atau game. ²

Tentu keberadaan smartphone sangat membantu manusia dalam komunikasi dan kemajuan dari manusia. Dahulu manusia hanya menggunakan surat untuk memberikan informasi dari satu tempat ke tempat lainya tentu kemunculan smartphone ini sangatlah membuat mudah dalam berkomunikasi. Bisa berkomunikasi jarak jauh tanpa harus menunggu suatu informasi yang sangat lama.

Penggunaan teknologi memberikan dampak positif dan dampak negatif kepada para anak yang menggunakannya. Dampak positif yang didapat salah satunya Anak dizaman milineal tentu akan sering bermain media sosial atau smartphone perubahan gaya hidup dan kebiasaan menjadi suatu tumbuh kembang suatu anak menjadi lebih

²http://id.m.wikipedia.org/wiki/ponsel_cerdas.

maju. Anak-anak akan di permudah dalam mengerjakan suatu tugas atau mencari informasi diberbagai belahan dunia. Fenomena anak semakin susah atau sulit untuk mengajak berkomunikasi adalah hal yang wajar dizaman milineal ini dikarenakan smartphome merupakan sesuatu yang lebih penting dibandingkan orang yang berada di sekitarnya. Faktor yang mempengaruhi bisa banyak hal seperti games ataupun komunikasi dengan teman sebaya dimedia sosial biasa disebut dengan smartphome.³

Di samping alat komukasi smartphome memberikan manfaat, smartphome juga mempuyai aspek yang merugikan bagi kehidupan manusia. Apabila dicermati bukan lagi alat komukasi yang dimiliki oleh orang tua dan orang dewasa saja akan tetapi smartphome tersebut sudah menjelajahi para siswa membawa smartphome saat pergi ke sekolah dan sering juga dijumpai siswa ngobrol dan berbicara dengan menggunakan smartphome sampai bermenit-menit bahkan sampai berjam-jam. Salah satu sebabnya dikarenakan biaya menelpon cukup murah yang ditawarkan oleh oprator telepon dan hal tersebut bisa saja akan menggunakan aktifitas belajar siswa.

Seorang anak bisa saja kecanduan terhadap aplikasi yang ada pada smartphome tersebut apalagi aplikasinya bukan berisi konten yang mendidik secara positif malah berisi konten yang mendidik secara negatif, misalnya permainan perang. Permainan ini mengandung unsur kekerasan dan selalu memberikan gambaran bahwa kemenangan

³ Junierissa Marpaung, “Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan”, *Jurnal Kopasta*, Vol 5, (2), (2018). h. 58.

lebih baik dari kekalahan. Oleh karena itu, anak pun menjadi orang yang keras, selalu ingin menang dan tidak mau mengalah terhadap siapapun.⁴

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama, karena dalam keluarga ini lah anak pertama–tama mendapatkan pendidikan dan bimbingan. Juga dikatakan lingkungan yang utama karena sebagian besar dari lingkungan anak adalah di dalam keluarga, sehingga pendidikan yang paling banyak di terima oleh anak adalah keluarga.⁵

Orang tua juga mengajarkan anak dengan keterampilan verbal agar dapat berbicara, mengajarkan nilai-nilai kehidupan dengan mengenalkan kebaikan dan menuntun agar dapat berbuat baik. Mereka mengajarkan anak agar mengenal Allah yang Maha Pencipta, mengajarkan berdoa, beribadah, membaca Al-Qur'an dan agar selalu menjaga kebersihan hati.⁶

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan.⁷ Sedangkan pengertian belajar menurut Susanto adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh konsep, pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya

⁴ Dana Aswadi, Heppy Lismayanti, “Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Pendidikan Karakter Anak Di Era Milenial”, Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya, Vol.4, (1) ,2019, h. 89.

⁵ Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu pendidikan*, (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada, 2012), h 38.

⁶ Darwis, *Kurikulum tingkat satuan Pendidikan (KTSP) untuk Madrasah*, (Jakarta: Depang,2006),h.142.

⁷ Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,2015),h.2.

perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak.⁸

Oemar hamalik, dalam bukunya *prose belajar mengajar*, bahwa “belajar adalah suatu proses, belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan”.⁹

Perilaku belajar merupakan kebiasaan belajar yang dilakukan oleh individu secara berulang-ulang sehingga menjadi otomatis atau berlangsung secara spontan. Belajar dimulai dengan adanya dorongan, semangat, dan upaya yang timbul dalam diri seseorang sehingga orang itu melakukan kegiatan belajar. Kegiatan belajar yang dilakukan menyesuaikan dengan tingkah lakunya dalam meningkatkan kemauan dirinya. Abdul Majid menyatakan dalam hal ini, belajar adalah perilaku mengembangkan diri melalui proses penyesuaian tingkah laku. Belajar sebagai proses dapat dikatakan sebagai kegiatan seseorang yang dilakukan dengan sengaja melalui penyesuaian tingkah laku dirinya dalam upaya meningkatkan kualitas hidupnya.¹⁰

Jadi Penggunaan smartphone dalam Pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang perlu dikaji secara mendalam karena dalam pikiran kita sepertinya smartphone hanya berguna untuk menyipan *short message service* (SMS), mendengarkan music, menonton tayangan *audiovisual* dan *game*, tidak ada manfaat yang berarti sehingga harus dilarang untuk dibawa dan dipergunakan siswa dilingkungan sekolah. Sebernya,

⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2016), h.4.

⁹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung; Bumi Aksara, 2011), Cet, XI, h, 29

¹⁰ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, Remaja Rosdakarya, (Bandung:2013), h.33.

smartphone juga bermanfaat bagi pelajar untuk kepentingan belajar, Smartphone yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuannya di sekolah. Namun, pada kenyataannya sangat sedikit pelajar yang memanfaatkannya pada sisi ini, Smartphone yang mereka miliki pada umumnya digunakan untuk melihat sosial media di *facebook*, *twitter*, *instagram*, main *game*, dan dengar music.

Dari latar belakang diatas, penulis uraikan dari fenomena yang Diamati Di SMAN 06 Tambun Selatan Ketika melakukan praktik *pengalaman lapangan kependidikan* (PPLK), maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang tertulis dalam bentuk skripsi dengan judul: “Dampak Smartphone Pada perilaku Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di SMAN 06 Tambun Selatan”

B. Permasalahan Utama

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Adanya penggunaan Smartphone di dalam pembelajaran PAI.
- b. Adanya dampak negatif penggunaan Smartphone di dalam pembelajaran PAI di SMAN 06 tambun selatan.
- c. Adanya dampak perilaku menggunakan Smartphone di dalam pembelajaran PAI di SMAN 06 tambun selatan.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah: Di SMAN 06 Tambun Selatan.

- a. Mengetahui siswa penggunaan Smartphone di dalam pembelajaran PAI.
- b. Mengetahui Dampak negatif siswa penggunaan Smartphone terhadap proses pembelajar PAI di SMAN 06 tambun selatan.
- c. Mengetahui dampak perilaku siswa penggunaan Smartphone terhadap proses pembelajar PAI di SMAN 06 tambun selatan.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu;

- a. Apakah boleh Smartphone di gunakan di dalam pembelajaran PAI.?
- b. Bagaimana dampak siswa terhadap penggunaan smartphone siswa di SMAN 06 Tambun Selatan.?
- c. Bagaimana dampak penggunaan Smartphone terhadap perilaku siswa dalam pembelajran PAI di SMAN 06 Tambun Selatan.?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut;

- a. Untuk mengetahui penggunaan Smartphone di dalam pembelajaran PAI.
- b. Untuk mengetahui dampak negatif siswa terhadap pembelajaran PAI Di SMAN 06 Tambun Selatan.
- c. Untuk mengetahui dampak perilaku siswa terhadap pembelajaran PAI di SMAN 06 Tambun Selatan.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat 2 manfaat yaitu;

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang dampak smartphone khususnya tentang dampak smartphone terhadap perilaku pembelajaran PAI pada siswa, selain itu, hasil peneliti ini dapat dijadikan sebagai salah satu literatur bagi peneliti yang akan datang.

- b. Manfaat Praktis

Bagi guru, sebagai bahan informasi tentang teknologi smartphone sehingga guru senantiasa memberikan ajaran yang baik tentang dampak smartphone sehingga siswa mampu memanfaatkan dengan baik. Bagi mahasiswa dapat memberikan ilmu yang dapat digunakan untuk bekal di masa depan yang berkaitan dengan dampak smartphone.

E. Penelitian yang terdahulu dan relevan

1. Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya, Vol.4, (1) ,2019, h. 89, yang ditulis oleh Dana Aswadi, Heppy Lismayanti, yang berjudul **“Dampak Penggunaan**

Smartphone Terhadap Pendidikan Karakter Anak Di Era Milenial”, jurnal ini membahas tentang Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Pendidikan Karakter Anak Di Era Milenial. Menurut hasil Analisa dan kajiannya, jurnal tersebut menjelaskan bahwa Seorang anak bisa saja kecanduan terhadap aplikasi yang ada pada smartphone tersebut apalagi aplikasinya bukan berisi konten yang mendidik secara positif malah beirisi konten yang mendidik secara negatif, misalnya permainan perang. Permainan ini mengandung unsur kekerasan dan selalu memberikan gambaran bahwa kemenangan lebih baik dari kekalahan. Oleh karena itu, anak pun menjadi orang yang keras, selalu ingin menang dan tidak mau mengalah terhadap siapapun. <https://jurnal.stkipbjm.ac.id>.

2. Jurnal hasil penelitian dan pengabdian pada masyarakat IV tahun 2019, yang ditulis oleh Yuli sawitri, Inas amany yannty, safeera Indira widyastika, tiara dwiyanti, Hamnah fadwa musyarofah, yang berjudul “**Dampak penggunaan smarttrphone terhadap perkembangan anak usia dini**”. Menjelas kan bahwa Penggunaan smartphone pada anak usia dini dapat memberikan dampak positif yaitu anak dapat belajar melalui media audio visual yang menarik sehingga anak lebih mudah memahami apa yang ingin ia tahu. Di sisi lain pula, kurangnya pengawasan pada anak dapat memberikan dampak buruk bagi perkembangan anak. <https://semnaslppm.ump.ac.id>.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Aisyah Anggraeni dan Hendrisal ,Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. Jurnal PPKn dan Hukum, vol. 13 no.1 (2018), h. 64-76. Dalam jurnalnya yang berjudul, **”Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kehidupan Sosial”**. Hasil penelitiannya yaitu sekitar 80% siswa tidak mengabaikan lingkungan sosial sekitarnya, walaupun mereka sedang menggunakan gadget. Hal ini bisa disimpulkan bahwa masih banyak siswa SMA yang masih peduli dengan keadaan sekitar. Namun para pelajar saat ini banyak yang kurang memahami bagaimana dan kapan gadget digunakan dengan semestinya. Diperlukan pembatasan serta arahan dari dalam diri masing-masing selama menggunakan gadget. Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama melakukan pengukuran variabel dependen yaitu penggunaan gadget pada siswa. Adapun perbedaannya terletak pada variabel yang diteliti. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan variabel minat belajar sebagai variabel independen sedangkan dalam penelitian Angraeni dan Hendrisal menggunakan variabel kehidupan sosial sehingga objek penelitiannya lebih difokuskan pada lingkungan sosial bukannya lingkungan belajar siswa. <https://pbpp.ejournal.unri.ac.id>.