

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latarbelakang

Di era saat ini kemajuan dalam bidang teknologi berjalan sangat pesat sehingga tidak seseorang selalu untuk mengikuti seluruh progres kemajuan zaman. Di era teknologi saat ini tidak terlepas dari adanya perkembangan dalam bidang sains atau teknologi *digital* yang juga telah berjalan dengan pesat sekali terutama sejak abad ke Sembilan belas hingga saat ini. munculnya teknologi di latarbelakangi oleh meningkatnya tuntutan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan yang lebih cepat dan praktis. Hal ini bertujuan teknologi berkembang sesuai dengan tuntutan penggunaanya untuk memenuhi segala kebutuhan kegiatan bagi penggunaanya.

Perkembangan gaya hidup di bidang teknologi di era ini semakin pesat, berbagai kesuksesan teknologi dapat kita rasakan dengan cepatnya. Sejalan dengan kurun waktu saat ini di era teknologi itu koneksi antar sesama manusia dapat dilakukan dengan berbagai media penghubung. Salah satu alat penghubung yang banyak dimanfaatkan *software* maupun *hardware* saat ini adalah *handphone*. (Hafied Cangara, 2012:138)

instrumen teknologi ini diciptakan untuk mudah penggunaanya sehingga mereka bisa merasakan manfaatnya, menikmati fungsi-fungsi *software* yang berkaitan dengan hubungan sosial individu maupun kelompok. Bahkan anak usia sekolah dasar atau balita sangatlah cepat dalam memahami fungsi perangkat teknologi yang banyak di gunakan oleh sebagian orang dewasa maupun anak-anak misalnya *laptop smartphone* yang terhubung dengan koneksi internet akan memberikan akses berselancar di dunia maya yang sangat luas dan terbuka tanpa adanya batasan maupun aturan yang mengikat secara cepat dan sudah. Banyak perangkat *smartphone* saat ini yang menyediakan fasilitas sosial di media yang cepat dan praktis atau sangat mudah di unduh seperti *Facebook, Twitter, dan Instagram* maupun *game*

yang pada masa sekarang ini menjadi *software* yang berbasis media sosial media yang paling banyak dimanfaatkan di kalangan masyarakat kita.

Teknologi di era ini mengalami kemajuan yang sangat besar atau cepat bukan hanya setiap bulan teknologi berkembang akan tetapi setiap hari teknologi mengalami perubahan semakin canggih. Kebutuhan akan tuntutan *smartphone* detik ini sangatlah banyak dan beranekaragam dengan tuntutan penggunaannya akan kebutuhan yang cepat dan praktis, maka tak heran banyak orang beramai-ramai untuk memegang untuk bisa memanfaatkan fitur *smartphone*. Disetiap harinya *smartphone* dan instrumen lainnya habis di beli masyarakat yang memerlukan untuk digunakan oleh banyak *user* (pengguna) pada era *engineering* seperti saat ini kebutuhan *smartphone* merupakan sangat krusial atau penting. Mulai dari anak sekolah pembisnis dan lain-lain sangat membutuhkan *Smartphone*, komputer. (Isma Nadila,2013:13)

Salah satu media *teknologi* informasi adalah *Smartphone*. Konsumen atau pemakai *Smartphone* menjadi sangat krusial bagi kehidupan yang serba di tuntut cepat atau memerlukan mobilitas tinggi. Pemanfaatan yang terdapat didalamnya pun tidak hanya terbatas pada fungsi standar saja tapi sekarang sudah menjadi lebih modern dan canggih. *Smartphone* dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menjadikan *Smartphone* sebagai salah satu perkembangan teknologi yang paling aktual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir.

Smartphone pada masa kini menjadi kepentingan umum bagi masyarakat di zaman modern ini. Mulai dari anak sekolah hingga orang tua kini mampu mengoperasikan *smartphone* dengan mudah atau gampang. Mulai dari *smartphone* yang biasa sampai *smartphone* yang mempunyai multi fungsi. *Smartphone* yang di manfaatkan anak-anak akan berdampak pada perilaku maupun tumbuh kembang anak itu sendiri apabila dalam pemakaiannya terlalu bebas tanpa ada arahan maupun pengawasan dari orang dewasa atau keluarga. Saat ini *smartphone* dilengkapi dengan berbagai fitur atau fungsi beraneka ragam sehingga melancarkan orang untuk mengakses

berbagai kebutuhan di dunia maya tanpa ada batasan ruang dan waktu. Tetapi apakah orang tua menyadarinya atau tidak akan dampak yang terjadi apabila orang tua memberikan *smartphone* kepada anak mereka saat dimana bermain dengan teman sebaya mereka adalah hal yang paling mengasikkan daripada bermain *smartphone*. Tetapi kebanyakan dari anak jaman sekarang saat ini lebih memilih bermain *smartphone* daripada bermain dengan teman sebaya mereka.

Pada masa pertumbuhan dan perkembangan anak kecil merupakan bagian salah satu bagian esensial dari masa kanak-kanak. Perkembangan merupakan bagian dari proses perjalanan menuju kedewasaan secara fisik maupun psikologis atau perkembangan jasmani maupun rohani. Sedangkan perkembangan adalah metamorfosis yang berkaitan dengan psikis dan fisik seorang anak. Metamorfosis lingkungan akan mempunyai adil dalam perkembangan anak. Perkembangan *sosial* menjadi salah satu hal terpenting bagi proses perkembangan psikis dan fisik seorang anak. Pentingnya perkembangan *sosial* dimasa kanak-kanak adalah saat pembentukan kepribadian yang menjadi bekal masa depan mereka sebagai pondasi awal pembentukan pribadi anak menjadi dewasa nanti. Masa perkembangan awal seorang anak dapat berpengaruh pada hubungan keluarga atau orang-orang dilingkungan mereka berada. apabila anak yang tidak dapat menyesuaikan peranan sosial lingkungan akan berat untuk diterima oleh masyarakat atau lingkungan mereka tinggal akan kehilangan kesempatan untuk belajar *sosial*, sehingga kemampuan sosialnya akan lebih rendah dibandingkan dengan teman seusianya.

Sosial lingkungan pada anak berpotensi mengucilkan pada anak akibat dari *game*, sebab akibat dari *game* akan mengurangi hubungan interaksi anak dengan teman sebaya mereka. *game* membuat anak menjadi ketergantungan hal tersebut akan waktu bermain dengan teman-teman mereka mengurangi intensitas mereka belajar hal tersebut akan berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak secara baik. (Munif Chatib,2012:191) Sedangkan anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan

pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerja sama dengan baik dalam kelompok. (Carolyn Meggit,2013, 169) Pada dasarnya manusia adalah makhluk individu dan sosial, ia membutuhkan orang-orang lain untuk mencukupi kebutuhan mereka. (Gerungan, 2010:145). Begitu juga yang terjadi pada siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah bandar 1, kecamatan Bandar, Kabupaten Pacitan dalam penelitian awal banyak anak-anak yang sebagai siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 1 bandar, yang suka bermain game online.

Kesibukan dengan *smartphone* anak-anak akan melupakan teman-teman sebayanya yang dulu aktif ruang menjadi penyendiri dan pendiam *smartphone* berpengaruh besar dan akan memberikan pengaruh nyata terhadap anak. Interaksi pada anak akan terpengaruhi oleh *smartphone* dengan kehadiran seperti masjid, madrasah sebagai media untuk berinteraksi sosial tidak akan berdampak banyak terhadap anak yang terlanjur atau menjadi egois dan anti sosial yang merubah kepribadian mereka

Rutinitas anak setiap hari pada anak memakai *smartphone* akan menjadikan anak kecanduan pada perangkat tersebut, ketergantungan tersebut tentunya akan berpengaruh pada proses tumbuh kembang seorang anak yang masih memerlukan lingkungan yang mendukung juga baik. tidak di tolak kenyataan saat ini anak lebih asik bermain dengan *smartphone* dari pada bermain maupun belajar dengan teman-teman sebaya atau bermain di lingkungan mereka yang mengedepankan interaksi *sosial* antar individu, sebab pada waktu anak-anak mereka masih belum tumbuh sempurna psikis mereka. anak-anak seringkali mendapatkan timpaan dampak negative *smartphone* adapun beberapa contoh dampak tersebut yaitu mulai dari kecanduan internet, *game*, dan juga konten-konten yang berisi pornografi. Pada dasarnya keasikan bermain *smartphone* tidak saja pada anak tetapi juga orang dewasa. Untuk anak-anak secara psikis mereka belum berkembang sempurna. Anak-anak masih memerlukan dukungan dari berbagai hal secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga seorang anak

mampu berkomunikasi dengan baik sama teman sebaya maupun lingkungan mereka tempati.

Lingkungan dan keluarga merupakan faktor utama yang mempengaruhi kepribadian seorang anak sehingga anak bertumbuh dan berkembang secara sempurna. Perilaku makhluk hidup atau perilaku anak akan terpengaruh pada lingkungan sosial mereka sebagai penentu dasar secara umum. Faktor keturunan adalah konsepsi dasar atau modal untuk perkembangan perilaku makhluk hidup itu untuk selanjutnya. Sedangkan lingkungan adalah kondisi atau lahan untuk perkembangan perilaku tersebut. Suatu mekanisme pertemuan antara faktor genetik (keturunan) dan faktor lingkungan dalam rangka terbentuknya perilaku disebut proses belajar (*learning process*). (Soekidjo Notoatmodjo, 2007: 132)

Menurut penelitian awal peneliti, anak-anak yang menggunakan *smartphone* di Desa Bandar banyak anak-anak pengguna *smartphone* Dan mereka rata-rata menggunakan *handphone* sebagai rutinitas sehari-hari kecuali di sekolah. Keasikan mereka dalam bermain *smartphone* menjadikan jarang bergaul tidak suka bermain dengan teman-teman sebayanya. mereka malah asik bermain *game*, data sementara yang peneliti dapatkan dari 10 siswa.

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Bandar 1 kelas VI 7 anak pengguna *smartphone* aktif sebanyak 7 sisanya 3 siswa pengguna *smartphone* pasif. Dengan pengguna *smartphone* 70% pengguna aktif atau menggunakan *smartphone* setiap hari dan 30% pengguna pasif atau memakai *smartphone* bila perlu saja.

Apa yang dilakukan oleh seorang anak peran orang tua sangat diperlukan dan dibutuhkan jangan sampai orang tua membiarkan anak lebih jauh atau memberikan *smartphone* untuk mengurangi beban orang tua(merepotkan). Dengan member pengawasan kepada anaknya dalam penggunaan *smartphone* pada anak apa yang diakses untuk apa mereka bermain *smartphone*. Orang tua harus lebih aktif mengajak diskusi dalam arti adanya tanya jawab mengenai isi dari semua *smartphone* yang digunakan

anak-anak mereka. dengan tujuan orang tua menanamkan nilai-nilai tanggung jawab anaknya dalam menggunakan *smartphone* dengan bijak, agar menjadikan motivasi belajar lebih giat lagi.

Melihat fenomena tersebut yang terjadi. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Bandar 1 Dusun Tratas, Desa Bandar, Kecamatan Bandar Kabupaten Pacitan Kelas VI sebagai objek penelitian dimana terdapat dampak kepribadian siswa yang muncul yang tidak diinginkan yang dulunya siswa tersebut aktif bermain bersama teman-teman sebayanya, sehingga anak mengerti perubahan terhadap dirinya saat ini lebih menyukai bermain *smartphone* dari pada bermain dengan teman sebayanya.

Maka peneliti mengambil judul “DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP KEPERIBADIAN SISWA KELAS VI” di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Bandar 1 Dusun Tratas, Desa Bandar, Kecamatan Bandar Kabupaten Pacitan Kelas VI.

B. Rumusan Masalah

Penggunaan *gadget* pada anak-anak berdampak langsung dari kemajuan dan perkembangan teknologi saat ini yaitu dibidang sosial perilaku. Akibatnya banyak anak-anak jaman sekarang lebih asik dengan *smartphone* dibandingkan bermain dengan teman sebayanya. berdasarkan uraian yang peneliti tulis pada latar belakang diatas maka rumusan masalah penelitian yaitu:

1. Bagaimana analisis penggunaan *smartphone* pada siswa Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah kelas VI Bandar 1?
2. Apa dampak penggunaan *smartphone* terhadap kepribadian siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Bandar 1?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan tentu mempunyai sasaran yang akan diraih. Adapun yang akan menjadi tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui intensitas penggunaan *smartphone* pada siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Bandar 1
2. Untuk mengetahui dampak terhadap kepribadian siswa pengguna *smartphone* pada siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Bandar 1

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang kami lakukan ini diharapkan bisa berguna, maka peneliti membagi kegunaan penelitian menjadi dua bagian yaitu:

1. Manfaat secara ilmiah

Penelitian ini diharapkan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan pemikiran pembaca.

2. Manfaat secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap masalah terkait ketergantungan anak terhadap *smartphone*.

