



**DAMPAK PENGGUNAAN SAMARPHONE TERHADAP KARAKTER  
PESERTA DIDIK DI SMPN I RANAH BATAHAN  
KABUPATEN PASAMAN BARAT**

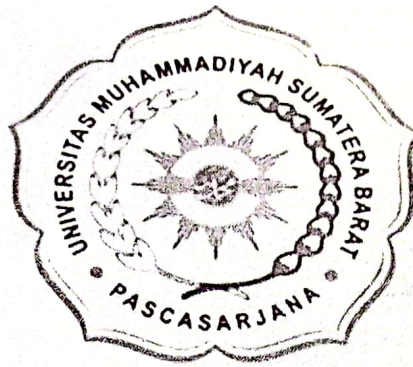
**TESIS**

*Diajukan Kepada Program Pascasarjana Universitas  
Muhammadiyah Sumatera Barat Guna Melengkapi Syarat Dalam  
Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan (M. Pd)*

**Oleh  
Salamah  
NIM: 21010054**

**Pembimbing  
Aguswan Rasyid, Lc, MA, Ph.D (Pembimbing I)  
Dr. Sitto Rahmana, MA (Pembimbing II)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT (UMSB)  
1444 H / 2023 M**



**DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP KARAKTER  
PESERTA DIDIK DI SMPN I RANAH BATAHAN  
KABUPATEN PASAMAN BARAT**

**TESIS**

*Diajukan Kepada Program Pascasarjana Universitas  
Muhammadiyah Sumatera Barat Guna Melengkapi Syarat Dalam  
Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan (M. Pd)*

**Gleh  
Salamah  
NIM: 21010054**

**Pembimbing  
Aguswan Rasyid, Lc, MA, Ph.D (Pembimbing I)  
Dr. Sitto Rahmana, MA (Pembimbing II)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT (UMSB)  
1444 H / 2023 M**

## LEMBAR PENGESAHAN UJIAN TESIS

Tim Penguji Tesis Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat Telah Melaksanakan Ujian Tesis Pada :

Hari : Kamis / 06 Juli 2023  
Pukul : 15.00 - 16.00 WIB  
Tempat : Ruang Seminar Program Pascasarjana UM Sumatera Barat

Terhadap Mahasiswa :

Nama : Salamah  
Nim : 21010054  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Karakter Peserta didik di SMPN 1 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat

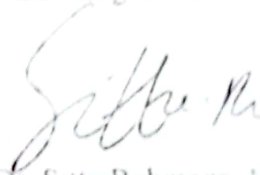
Sesuai Dengan Hasil Rapat Tim Penguji Tesis, Yang Bersangkutan Dinyatakan Lulus Dengan Nilai 84, (Angka) Atau A- (Huruf).

Pembimbing I / Ketua



Aguswan Rasyd, Lc MA Ph D

Pembimbing II / Sekretaris



Dr. Sitto Rahmana MA

Penguji I



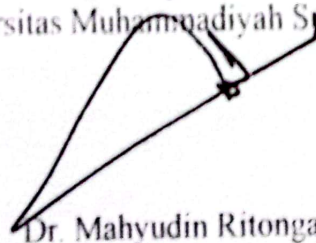
Dr. Sri Wahyuni, M.Pd. I

Penguji II



Dr. Mahyudin Ritonga, MA

Megetahui  
Direktur Program Pascasarjana  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat



Dr. Mahyudin Ritonga, MA

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **SALAMAH**

NIM : **21010054**

Tempat/Tanggal lahir : Panti 07 April 1974

Pekerjaan : Kepala Madrasah Tsanawiyah Darul Fikri  
Siduampan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya yang berjudul “Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Karakter Peserta didik di SMPN I Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat”, benar-benar karya sendiri kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila di kemudian hari terdapat didalamnya kekeliruan, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk digunakan seperlunya.

Padang, Mei 2023

Saya yang menyatakan



**Salamah**  
**20010054**

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS

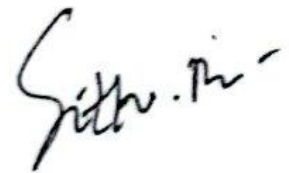
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING  
DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TESIS

Pembimbing I



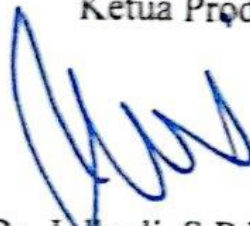
Aguswan Rasyid, LC, MA.PH. D  
Padang, Mei 2023

Pembimbing II



Dr. Sitto Rahmana, MA  
Padang, Mei 2023

Mengetahui,  
Ketua Prodi



Dr. Juhadi, S.Pd.I, MA  
Padang,

**Nama** : SALAMAH  
**NIM** : 21010054  
**Judul Tesis** : Dampak Penggunaan Smart Phone Terhadap Karakter  
Peserta Didik Di SMPN 1 Ranah Batahan Kab. Pasaman Barat

## ABSTRAK

Salamah, 21010054 "The Impact of Using Smartphones on the Character of Students at SMPN I Ranah Batahan, West Pasaman Regency" Islamic Religious Education Postgraduate Program Muhammadiyah University West Sumatra 2023

Today's modern life makes it very easy for humans to socialize. The various conveniences and sophistication offered by technology such as smartphones make it very easy in all matters. This study aims to determine the extent of the use of smartphones in SMPN I Ranah Batahan, to determine the extent of the positive and negative impacts of using smartphones on the character of students at SMPN I Ranah Batahan and to find out the extent to which the solution to using smartphones is bad character in students at SMPN I Batahan Realm. This study uses a qualitative method of data collection process by means of observation, interviews and documentation. In analyzing the data, the authors used qualitative analysis techniques with the steps of data exposure, data reduction and drawing conclusions. The results of the study also showed that the use of Smartphone at SMPN I Ranah Batahan, West Pasaman Regency was actually banned from the school and also sanctioned students who brought cellphones to school. While the positive impact: Study hard, help with work assignments, focus on learning, discipline in class. The negative impacts of using smartphones are: sleepy while studying, playing while studying, noisy in class, not doing assignments, lazy spending time with smartphones at home, as for the solution to this problem, the role of parents in providing the best solutions for smartphone use, including: Providing guidance, supervising children in using their smartphones, limiting smartphone use and reminding them to study and worship. Likewise, teachers at school always remind them to use Smartphones for good things and remove features that damage the character of students.

## ABSTRAK

Salamah, 21 010054 “Dampak Penggunaan Smartphone terhadap karakter Peserta didik di SMPN I Ranah bataan Kabupaten Pasaman Barat “Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat 2023

Kehidupan modern saat ini sangat mempermudah manusia dalam bersosialisasi. Berbagai kemudahan dan kecanggihan yang ditawarkan oleh teknologi seperti *smartphone* sehingga sangat memudahkan dalam segala urusan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan *smartphone* di SMPN I Ranah Bataan, untuk mengetahui sejauh mana dampak Positif dan negatif penggunaan *smartphone* pada Karakter Peserta didik di SMP N I Ranah Bataan dan Untuk mengetahui sejauh mana solusi penggunaan *smartphone* terhadap karakter buruk pada peserta didik di SMPN I Ranah Bataan.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif proses pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam menganalisis data, penulis menggunakan teknik analisis kualitatif dengan langkah-langkah pemaparan data, reduksi data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa Penggunaan Smartphone di SMPN I Ranah Bataan Kabupaten Pasaman Barat ternyata mendapat larangan dari pihak sekolah dan juga sanksi terhadap peserta didik yang membawa *handphone* kesekolah. Sedangkan dampak Positif: Rajin Belajar, Membantu kerja tugas, Vokus dalam belajar, disiplin dikelas. Adapun dampak negatif penggunaan *smartphone* adalah: mengantuk waktu belajar, bermain waktu belajar, ribut di kelas, tidak mengerjakan tugas, pemalas menghabiskan waktunya dengan *smartphone* dirumah, adapun solusidari pemasalahan tersebut, peran orang tua dalam memberikan solusi terbaik bagi penggunaan Smartphone, diantaranya: Memberikan bimbingan, mengawasi anak dalam penggunaan smartphonanya, membatasi pemakaian *smartphone* dan mengingatkan untuk belajar dan beribadah. Begitu juga dengan guru disekolah selalu mengingatkan agar menggunakan Smartphone untuk hal yang baik dan menghapus fitur yang merusak karakter peserta didik.

Kata kunci: dampak *smartphone*, dampak positif dan negatif *smartphone*, solusi pengaruh *smartphone*





## KATA PENGANTAR

Pujiian dengan mengucapkan syukur kehadiran Allah Swt. Atas lindungan, rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis bisa melaksanakan penelitian untuk penulisan sebuah karya ilmiah tesis dengan judul “ **Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Karakter Peserta didik di SMPN I Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat.**”

Shalawat dan salam untuk nabi Muhammad Saw. yang telah bersusah payah dan berjuang untuk menegakkan kebenaran yang di ridhai Allah SWT sehingga kita bisa berada dalam suasana yang damai penuh suka cita.

Dalam menulis tesis ini yang menjadi persyaratan akademik untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi S2 Pendidikan Islam pada Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat. Sudah banyak menemui kesulitan, rintangan dan tantangannya, namun berkat *taufiq* dan *inayah* dari Allah serta bantuan dan partisipasi berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikannya. Untuk itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Riki Saputra, M.A selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat
2. Bapak Dr. Mahyudin Ritonga, M.A selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat. yang telah memberikan kesempatan dan bimbingan yang berharga kepada penulis selama mengikuti pendidikan di Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
3. Bapak.i. Dr. Julhadi. S.PdI. MA selaku Ka. Prodi Pendidikan Islam Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat. Dan juga sebagai Penasehat Akademik yang memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini. Semoga Allah Swt. selalu memberikan kasih sayang-Nya pada beliau.

4. Bapak Aguswan Rasyid, Lc, M.A, Ph.D selaku Pembimbing I, dan Ibu Sitto Rahma MA Pembimbing II, terimakasih karna telah membimbing dari awal sampai akhir penelitian dan penulisan tesis ini.
5. Seluruh dosen dan staf administrasi serta pimpinan dan petugas perpustakaan pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat baik secara langsung maupun tidak telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam rangka penulisan tesis ini.
6. Kepada Kepala Sekolah, SMPN I Ranah Batahan, Guru-Guru, Siswa dan Siswi dan Orang Tua SMPN I Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat yang telah bersedia meluangkan waktu dan membantu penulis dalam wawancara dan pengumpulan data dalam penulisan tesis ini.
7. Serangkaian kebanggaan dan terima kasih yang tiada terhingga saya persembahkan kepada Ayahanda M. Sariun Lubis (alm), ibunda tercinta Sabina, dan Suami Tercinta Manaon. serta anak-anakku tersayang yang kasih sayang, kesabaran, keikhlasan dan kelembutannya yang mereka berikan serta doa yang selalu di haturkan kepada saya, yang cinta dan kasih sayang mereka tidak mungkin dapat penulis ungkapkan dan balas.
8. Semua pihak dan rekan-rekan yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu yaang telah membantu dalam penulisan tesis ini.

Akhirnya penulis sadari, bahwa tesis ini masih banyak kekurangan, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk lebih sempurnanya dalam penulisan selanjutnya. Dengan harapan semoga tesis ini bermanfaat bagi penulis umumnya yang membaca tesis ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan perlindungan, hidayah dan taufiq-Nya kepada kita semua.Amin.

Siduampan , Mei 2023  
Penulis ,

**Salamah.**

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

### A. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	T	T	Te
ث	Sa	Ṣ	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	Ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syim	Sy	es dan ye
ص	Sad	Ṣ	es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	Ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	Ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	Ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik diatas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka

ل	Lam	L	El
م	Mim	m	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	w	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	·	Apostrop
ي	Ya	Y	Ye

## B. Vokal

### a. Vokal Tunggal

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
__ <u>َ</u> __	Fatah	A	A
__ <u>ِ</u> __	Kasrah	I	I
__ <u>ُ</u> __	dammah	U	U

### b. Vokal Rangkap

Tanda dan huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
__ <u>َ</u> ي__	Fatah dan ya	Ai	a dan i
__ <u>َ</u> و__	Fatah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

kataba	كَتَبَ
fa'ala	فَعَلَ
zukira	ذُكِرَ
yazhabu	يَذْهَبُ
Su'ila	سُعِلَ

Kaifa	كَيْفَ
Haula	هَوَّلَ

c. *Maddah*

Tanda dan huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ	fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
إِ	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
أُ	ḍammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

Qāla	قَالَ
ramā	رَمَا
Qīla	قِيلَ
yaqūlu	يَقُولُ

d. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua yaitu:

1. Ta marbutah hidup

Ta marbutah yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan ḍammah, transliterasinya adalah “t”

2. Ta marbutah yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah “h”

3. Kalau pada kata yang terakhir dengan ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta marbutah itu transliterasinya “h”.

Contoh:

rauḍah al-aṭfāl	رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ
al-madīnah al-munawwarah	الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ
ṭalḥah	طَلْحَةَ

e. *Syaddah (tasydid)* Syaddah atau tasydid yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, dalam transliterasi tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf sama dengan huruf yang diberi tanda tasydid.

Contoh:

Rabbanā	رَبَّنَا
nazzala	نَزَّلَ
al-birru	الْبِرُّ
al-ḥajju	الْحَجُّ
Nu'ima	نُعِيمَ

f. Kata sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf alif lam (ال), Namun dalam transliterasi ini kata sandang dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyyah dan kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyyah.

1. Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyyah

Ditransliterasikan sesuai bunyinya, yaitu huruf "i" diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyyah

Ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai pula dengan bunyinya. Baik diikuti oleh huruf syamsiyyah maupun huruf qamariyyah kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sandang.

Contoh:

ar-rajulu	الرَّجُلُ
as-sayyidatu	السَّيِّدَةُ
asy-syamsu	الشَّمْسُ
al-qamaru	القَمَرُ
al-badi'u	البَدِيعُ
al-jalālu	الْجَلَالُ

g. Hamzah

Hamzah Dinyatakan di depan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun hanya berlaku bagi hamzah yang terletak ditengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif

Contoh:

ta'khuḏūna	تَأْخُذُونَ
an-nau'	النَّوْعُ
sya'un	شَيْءٌ

inna	إِنَّ
umirtu	أُمِرْتُ
akala	أَكَلَ

h. Penulisan kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il, isim maupun huruf, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata yang lain yang mengikutinya.

Contoh:

Wa innalāha lahuwa khair ar-rāziqīn.	وَإِنَّ اللَّهَ هُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ
Wa innalāha lahuwa khairur-raziqīn.	وَإِنَّ اللَّهَ هُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ
Fa aufū al-kaila wa al-mīzān.	فَأَوْفُوا الْكَيْلَ وَالْمِيزَانَ
Fa auful-kaila wal-mīzān.	فَأَوْفُوا الْكَيْلَ وَالْمِيزَانَ
Ibrāhimal-khalil	إِبْرَاهِيمَ خَلِيلٍ
Ibrahimul-khalil	إِبْرَاهِيمَ خَلِيلٍ
Bismillāhi majrēhā wa mursāhā	بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَمُرْسَاهَا
Wa lillāhi 'alan-nāsi hijju al-baiti man-istaṭā'a ilaihi sabīlā.	لِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حِجُّ الْبَيْتِ مَنِ اسْتَطَاعَ إِلَى سَبِيلِهِ



<p>Wa lillāhi ‘alan-nāsi hijju al-baiti man-istaṭā’a ilaihi sabīlā.</p>	<p>لِلّٰهِ عَلَى النَّاسِ حِجُّ الْبَيْتِ مَنِ اسْتِطَاعَ إِلَىٰ هِرَّ سَبِيلًا</p>
---	---

i. Huruf kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital dikenal, namun dalam transliterasi ini huruf tersebut dipergunakan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya:

Huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf yang nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

<p>Wa mā Muhammadun illa rasūl</p>	<p>وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ</p>
<p>Inna awwala baitin wuḍi’a linnāsi lallaẓi bi Bakkata mubarkan</p>	<p>إِنَّ أَوَّلَ بَيْتٍ وُضِعَ لِلنَّاسِ لَلَّذِي بِبَكَّةَ مُبَارَكًا</p>
<p>Syahru Rama ana al-lazi unzila fihi al- Qur’ān.</p>	<p>شَهْرَ رَمَضَانَ الَّذِي أُنزِلَ فِيهِ الْقُرْآنُ</p>
<p>Syahru Rama anal-lazi unzila fihil- Qur’ānu.</p>	<p>شَهْرَ رَمَضَانَ الَّذِي أُنزِلَ فِيهِ الْقُرْآنُ</p>
<p>Wa laqad ra’āhu bi al-ufuq al-mubīn</p>	<p>وَلَقَدْ رَآهُ بِآلِ أَفْقِ الْمُبِينِ</p>
<p>Wa laqad ra’āhu bil-ufuqil-mubin</p>	<p>وَلَقَدْ رَآهُ بِآلِ أَفْقِ الْمُبِينِ</p>
<p>Alḥamdulillāhi rabbi al-‘ālamīn</p>	<p>الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ</p>

Conoh:

Nasrun minallāhi wa fathun qarib	نَصْرٌ مِّنَ اللَّهِ وَفَتْحٌ قَرِيبٌ
Lillāhi al-amru jamii'an	لِلَّهِ الْأَمْرُ جَمِيعًا
Lillāhil-amru jamī'an	لِلَّهِ الْأَمْرُ جَمِيعًا
Wallāhu bikulli syā'in 'alim	وَاللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ

## DAFTAR ISI

### HALAMAN SAMPUL

<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
KATA PENGANTAR .....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Penelitian .....	11
C. Rumusan Masalah .....	11
D. Tujuan Penelitian.....	12
E. Kegunaan Penelitian.....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Dekripsi Konseptual.....	13
1. Dampak Penggunaan Smartphone .....	13
a. Pengertian Dampak.....	13
b. Pengertian Penggunaan.....	14
c. Pengertian Smartphone .....	14
d. Pengertian karakter.....	15
2. Sejarah Perkembangan Teknologi Smartphone .....	18
a.. Penggunaan Smartphone Terkait Kemajuan Ilmu Teknologi .....	26
b. Fungsi Smartphone .....	28
c. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone .....	29
d. Dampak Negatif Pada karakter Peserta didik .....	37
e. Solusi penggunaan Smartphone terhadap dampak Negatif pada	

Karakter peserta didik .....	39
f. Hubungan Smartphone pada karakter Peserta didik .....	44
B. Hasil Penelitian yang Rerelevan .....	49
C. Kerangka Berpikir .....	52

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	51
B. Latar Penelitian .....	51
C. Metode dan Sumber Penelitian .....	51
D. Data dan sumber data .....	52
E. Instrumen dan Prosedur Pengumpulan Data .....	53
F. Prosedur Analisis data .....	55
G. Pemeriksaan keabsahan Data .....	56

### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian .....	61
1. Sejarah Singkat SMPN I Ranah Batahan .....	62
2. Visi Misi SMPN I Ranah Batahan .....	63
3. Kondisi Lingkungan sekolah .....	64
4. Sarana Prasarana SMPN I Ranah Batahan .....	65
B. Hasil Penelitian .....	75
1. Penggunaan Smartphone dikalangan Peserta didik di SMPN I Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat .....	76
2. Dampak Positif dan negatif Penggunaan Smartphone pada Peserta Didik di SMPN I Ranah Batahan .....	78
3. Solusi Penggunaan Smartphone Pada Karakter Buruk pada Peserta Didik di SMPN I Ranah Batahan .....	86
C. Pembahasan .....	88
1. Penggunaan Smartphone dikalangan Peserta didik di SMPN I Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat .....	88
2. Dampak Positif dan negatif Penggunaan Smartphone pada Peserta Didik di SMPN I Ranah Batahan .....	91
3. Solusi Penggunaan Smartphone Pada Karakter Buruk pada Peserta Didik di SMPN I Ranah Batahan .....	98

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan .....	101
B. Saran .....	102

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

- 1.1. Kronologi sejarah perkembangan Komunikasi
- 1.2. Dokumen yang diperlukan dalam Observasi
- 2.1. Daftar nama Pimpinan SMPN I Ranah Batahan.
- 2.2. Nama dan lokasi SMPN I Ranah Batahan
- 2.3. Keadaan sarana Prasarana SMPN I Ranah Batahan
- 2.4. Kondisi Tenaga Pendidik dan Kependidikan SMPN I Ranah Batahan
- 2.5 Tugas pokok dan Fungsi Organisasi Sekolah
- 2.6. Kondisi Peserta didik.
- 2.7. Nama-nama Siswa yang memakai Smartphone kelas VII. I
- 2.8. Nama nama siswa yang menggunakan Smartphone kelas VII 2
- 2.9. Daftar Siswa SMPN I Ranah Batahan Tahun 2023

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. a. Pitu Gerbang SMPN I Ranah bataan  
b. Wawancara dengan Kepala Sekolah SMPN I Ranah Bataan
- Gambar 2. a. Wawancara dengan guru PAI  
b. Wawancara dengan Guru IPA dan Peserta didik kelas VII.
- Gambar 3 a. Suasana diruang belajar dengan Peserta didik  
b. Wawancara dengan siswa dan guru seni budaya
- Gambar 4. a. wawancara dengan tata Usaha  
b. Ruang Pustaka
- Gambar 5. a. Ruang belajar VII.I  
b. Foto Majelis guru
- Gambar 6. a. Ruang belajar VII 2  
b. Ruang Musholla

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang masalah**

Didunia ini manusia hidup tidak luput dari aktifitas dengan .kegiatan bersosialissi dengan manusia lain. Agar dapat beraktifitas dengan ihsan yang lain, manusia melakukan komunikasi memberikan pesan dan menerima pesan kegiatan komunikasi ini berlangsung selama proses kehidupan manusia berlangsung. Alat komunikasi diperlukan disaat manusia dengan manusia lainnya berada ditempat yang berjauhan atau berada ditempat yang tidak memungkinkan ihsan tersebut berintegrasi secara langsung. Dengan berkembangnya zaman maka berkembang pula tekhnologi manuasia. Sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di masa kini, terdapat salah satu perangkat teknologi yang paling dibutuhkan dan sangat sering digunakan dalam kehidupan sehari hari yaitu sebuah alat utama dalam berkomunikasi serta dapat mengakses informasi-informasi penting di dalamnya yang melebihi kecanggihhan handphone pada masa sebelumnya yaitu teknologi Smartphone.

Smartphone merupakan telepon selular dengan mikroprosesor, memori, layar dan modem bawaan. Smartphone merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan fungsionalitas PC dan handset sehingga menghasilkan gadget yang mewah, di mana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, game, akses *email*, tv digital, *search engine*, pengelola informasi pribadi, fitur GPS, jasa telepon internet dan bahkan terdapat telepon yang juga berfungsi sebagai kartu kredit (Williams, Sawyer dalam Heni dan Mujahid, 2018). Smarphone ini memiliki fungsi yang sama dengan telepon, yaitu menghubungi orang lain via suara. Tidak hanya via suara, handphon bisamenghubungi orang lain via teks. Bahkan seiring perkembangannya, kita dapat menghubungi orang lain via video melalui Smarphone. Tujuan pendidikan yang terdapat dalam batang tubuh permukaan undang-undang dasar 1945 yakni “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Kemudian diperinci dan diperjelas dalam Undang-Undang No. 20 Tahun



2003 pasal 3 menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa Sebagaimana dijelaskan di dalam firman Allah swt di dalam surat Al-Ahzab ayat 21

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ

اللَّهِ كَثِيرًا  
|

*Artinya: "Sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat dan dia banyak menyebut Allah."*<sup>1</sup>

Untuk itu, pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.<sup>2</sup> *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada zaman yang serba canggih sekarang itu, karena selain manfaatnya sebagai alat komunikasi, *Smartphone* juga menjadi alat pencari informasi. Bagi siswa dan guru, *Sarmartphone* menjadi kebutuhan, siswa tidak perlu lagi mencari buku di perpustakaan, siswa tinggal meng-klik situs di internet dan muncullah banyak informasi yang dicari. Guru juga bisa mencontoh pengajaran dari guru lain dari sekolah unggul yang membagi ilmunya melalui situs pendidikan dalam *Smartphone*.

Pada satu sisi, manusia merasa gembira dan senang dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ini karena hanya dalam waktu singkat dan dengan biaya yang murah orang dapat mengakses atau mencari informasi-informasi yang dibutuhkan. Namun pada sisi lain, hal ini sangat memperhatikan karena dengan pesatnya kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berpotensi memunculkan pengaruh buruk bagi anak-anak muda terlebih lagi bagi

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: Jumanatul J-ART, 2004), h.420.

<sup>2</sup>Tim Redaksi Pustaka Yustisia, *Perundangan Tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional 2013* (Jakarta: Pustaka Yustisia, 2013), h. 5.

para siswa. Jika kondisi ini tidak dibarengi dengan pembekalan dan pembinaan di bidang keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT oleh orang tua, guru dan lingkungan masyarakat maka bisa saja sikap dan moral dari anak-anak muda atau siswa terancam rusak. sebagai misal hadirnya teknologi canggih di bidang telekomunikasi Handphone merupakan salah satu bentuk pesatnya perkembangan dan kemajuan teknologi,informasi'saatini. Orang Tua sangat berperan disini sesuai dengan Firman Allah SWT dalam surat Attahrim Ayat 6. :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اقْتُوا أَنْفُسَكُمْ وَ أَهْلِكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَ الْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ  
غِلَظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: *“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu Dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat- malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah SWT terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan. (QS. At-Tahrim ayat 6 ).<sup>3</sup>*

Terlepas dari banyaknya dampak positif dari penggunaan smartphome di atas, namun tak bisa dipungkiri bahwa masih banyak dampak negatif yang ditimbulkan nya. Ada beberapa efek smartphome yang ditimbulkan seperti kerusakan mata, merusak gendang telinga, smartphome juga dapat membuat seseorang lebih tertutup dengan orang lain hingga menjadi orang yang anti sosialkarena asik dengan Smartphomenya dan menganggap bahwa tidak perlu bertemu dengan orag sekitar secara lansung tetapi cukup dengan mengobrol lewat social media. Bahkan penggunaan Smartphome tersebut juga dapat memberi efek buruk pada karakter Peserta didik di SMPN I Ranah bataan. Pada masa sekarang memang Smartphome adalah bagian tekhnologi yang sangat dibutuhkan kehadirannya dengan Dunia yang semakin canggih ini sudah selayaknya kita mengenal smartphome sebagai komunikasi mempermudah melaksanakan aktivitas kehidupan.<sup>4</sup> HP Smartphome mungkin dapat bermanfaat bagi para remaja khususnya pelajar jika digunakan untuk kepentingan yang positif, misalnya untuk

<sup>3</sup> al-Qoabaheptemen Agama RI. Alqur'n dan terjemahannya, ( Jakarta :PTAl- Qosbah karya indonesia, 2020 ), h. 560

<sup>4</sup> Azimah Subagijo, Diet & detooks gadget. ( Jakarta selatan : Mizan Media utama 2020) H. 22

belajar yang mana belajar juga merupakan ibadah. *Handphone* yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu para pelajar untuk menemukan informasi-informasi, baik informasi umum maupun informasi yang bertema keagamaan yang dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengamalan ibadah sehari-hari. Seiring berkembangnya zaman, *handphone* juga semakin berkembang dengan fitur-fitur yang semakin modern, ditambah zaman sekarang banyak bermunculan media-media sosial yang dapat diakses melalui *handphone* yang semuanya dengan mudah di akses oleh peserta didik dimanapun ia berada. Dalam jurnal yang ditulis oleh Novia Ika Setyani, disebutkan bahwa, “Media sosial adalah salah satu media *online* di mana para penggunanya dapat ikut serta dalam mencari informasi, berkomunikasi, dan menjangkau pertemanan, dengan segala fasilitas dan aplikasi yang dimilikinya”<sup>5</sup>

Allah Swt berfirman dalam Al-Qur’an surat An-Nahl ayat 90: <sup>6</sup>

إِنَّ اللَّهَ يُأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَائِي ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ  
وَالْبَغْيِ ۚ يَعِظُكُم لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ

Artinya: “*Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) berlaku adil dan berbuat kebajikan, memberi kepada kaum kerabat, dan Allah melarang dari perbuatan keji, kemungkaran dan permusuhan. Dia memberi pengajaran kepada kamu agar kamu dapat mengambil pelajaran.*

Dari ayat diatas peneliti buat pengertian bahwa berbuat kebaikan pada anak dalam situasi antara Smartphone dan pendalam ilmu agama sangat dibutuhkan karena merupakan pengajaran untuk membatasi penggunaan smartphone di zaman yang semakin canggih dan bisa merubah karakter Siswa.

Situasi psikologis anak mengalami reaksi yang beraneka macam dalam menghadapi perkembangan tersebut Dalam dunia pendidikan penggunaan *Hp smartphone* menjadi sebuah persoalan baru yang mesti diperhatikan dan dibahas secara seksama karena menurut pemikiran sebagian orang bahwa penggunaan *handphone* hanya sebatas untuk menelpon, mengirim SMS, *whatsapp*, *facebook* dan sebagainya. Sehingga dalam pandangan mereka tidak ada gunanya bagi

<sup>5</sup>.Novia Ika Setyani, Penggunaan Media Sosial Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas, *Jurnal Komunikasi*, 2013, h. 2.

<sup>6</sup> Ibid alquran terjemah h.

Peserta didik membawa dan menggunakan *Hp Smartpone* di lingkungan sekolah. Padahal penggunaan *handphone* di lingkungan sekolah jika digunakan untuk kepentingan belajar justru sangat bermanfaat dan membantu bagi siswa/pelajar dalam menemukan informasi yang meningkatkan pengetahuannya yang lebih luas. Kenyataannya hari ini sedikit sekali siswa yang menggunakan fungsi dari *handphone* tersebut sebagai media pembelajaran justru kebanyakan mereka gunakan untuk menonton video, mendengarkan musik, main *game*, *whatsapp*, dan *facebook*-an. sehingga hal ini berdampak terhadap perilaku Peserta didik di Rumah/ sekolah..

Memiliki *Hp Smartphone* saat ini bukanlah menjadi sesuatu hal yang mewah dan sulit untuk mendapatkannya justru sebaliknya, sudah menjadi suatu kebutuhan karena saat ini penggunaan *handphone* dipakai untuk banyak hal seperti tempat penyimpanan data atau *file*, sebagai alat dokumentasi, bahkan sebagai sarana bisnis dan pelayanan lainnya. Perkembangan dan kemajuan teknologi *Hp Smartphone* yang melaju begitu pesat pada akhirnya membuat fungsi *handphone* itu menjadi meluas yang pada awalnya hanya bisa untuk menelpon dan mengirim SMS saja berkembang menjadi alat multimedia yakni bisa menjadi perekam video, foto dan upload data atau *file* dan sebagainya

. Peningkatan inovatif sangat cepat dalam masyarakat membawa perubahan sangat besar, hampir disemua bidang kehidupan Insan perubahan cara pandang orang cukup banyak mempengaruhi pelaksanaan dan cara pandang orang terhadap pelatihan dan pendidikan. Handphon merupakan media atau wadah yang dapat bekerja sama dengan pendidik dan menambah ilmu bisa mengangkat derajat Peserta didik bila dipergunaka Aflikasi yang baik oleh peserta didik dikegiatan belajar mengajar. Didalamnya banyak sekali informasi yang bisa untuk dimampatkan dengan menambah literasi bagi para pelajar dan pendidik .

Perkembangan tekhnologi merupakan anugrah yang besar pada peserta didik bilamana perkembangan Tekhnologi itu merupakan perkembangan yang baik bagi Peserta didik untuk lebih meningkatkan Ilmu pengetahuannya sesuai dengan perkembangan Zaman sehingga tidak ketinggalan, dan mengikutinya dengan iman dan taqwa sehingga tidak terbawa oleh arus gelombang yang buruk.

Allah dalam Surat almujudalah ayat 11.<sup>7</sup>

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: *“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.”(Q.S. Al-Mujadalah:11)*

Berkaitan dengan ayat diatas menurut Tafsir Jalalain yaitu (Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepada kalian, "Berlapang-lapanglah) berluas-luaslah (dalam majelis") yaitu majelis tempat Nabi saw. berada, dan majelis zikir sehingga orang-orang yang datang kepada kalian dapat tempat duduk. Menurut suatu qiraat lafal al-majaalis dibaca al-majlis dalam bentuk mufrad (maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untuk kalian) di surga nanti. (Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kalian") untuk melakukan salat dan hal-hal lainnya yang termasuk amal-amal kebaikan (maka berdirilah) menurut qiraat lainnya kedua-duanya dibaca fansyuzuu dengan memakai harakat damah pada huruf Syinnya (niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kalian) karena ketaatannya dalam hal tersebut(dan) Dia meninggikan pula (orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat) di surga nanti. (Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kalian kerjakan). Berdasarkan ayat diatas, salah satu kata kunci yang dikembangkan dalamnya adalah istilah *majalis*. Amin menyebut term *majalis* dapat ditarik kata-kata kunci *iman*, *ilmu* dan juga *amal*, ketiganya menjadi rangkaian sistematis dalam struktur kehidupan setiap muslim.

Objek studi ilmu-ilmu agama dan ilmu-ilmu umum termasuk ilmu umum memang dapatdibedakan. Ilmu-ilmu agama mempunyai objek wahyu, sedangkan

<sup>7</sup> Alquran terjemah h.

ilmu-ilmu umum mempunyai obyek alam semesta beserta isinya. Tetapi kedua objek tersebut sama-sama berasal dari Allah SWT, sehingga pada hakikatnya antara ilmu-ilmu agama dan ilmu-ilmu umum termasuk ilmu umum, ada kaitan satu dengan yang lain. termasuk juga dalam smarphone semua ilmu itu ada

ilmu-ilmu agama (Islam) dibangun dengan pendekatan sedangkan ilmu-ilmu umum dibangun dengan pendekatan empiris. Tetapi, wahyu yang bersifat benar mutlak itu sesuai dengan fakta empiris. Dengan demikian baik pendekatan normatif maupun pendekatan empirik, kedua-duanya digunakan dalam membangun ilmu-ilmu agama maupun ilmu-ilmu umum. ilmu-ilmu umum bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan hidup di dunia, sedangkan ilmu-ilmu agama bertujuan untuk mensejahterakan kehidupan umat manusia di dunia dan akhirat. Sehingga ilmu-ilmu umum termasuk ilmu matematika perlu diberi sentuhan ilmu-ilmu agama sehingga tidak hanya kebahagiaan dunia yang diperoleh tetapi juga kebahagiaan di akhirat.<sup>8</sup>

Anak zaman sekarang tak jarang dibiarkan saja oleh orang tua nya menggunakan *gadget/smarphone* tanpa memikirkan dampak yang berbahaya, sehingga anak menjadi pembangkang, malas belajar, malas makan, tak mau menjalankan aktifitas rutin karena sibuk bermain *gadge/Smartphonet*.

Kesadaran orang tua akan pentingnya memiliki *handphone* bagi anak-anaknya pada zaman sekarang ini sudah mulai muncul dan tumbuh sehingga boleh dikatakan hampir semua anak pada saat ini mengantongi *handphone*. Kondisi ini membuat mereka merasa *confidence*. Mereka eranggapan bahwa dirinya sudah modern, mengikuti kemajuan zaman, akibatnya tradisi kampung secara otomatis akan tergerus arus dan bahkan menjadi hilang dengan sendirinya oleh pengaruh media *Handphone*. Persoalan baru muncul ketika Peserta didik asyik dan terlena dengan munculnya kepandaian dalam menggunakan teknologi *handphone* akan ada banyak gejala kesenjangan dalam hal integritas kesiswaan.

. Peserta didik yang memiliki *handphone* cenderung memiliki sifat mementingkan diri sendiri, bergaul, berbincang-bincang bahkan bermain tidak bersama kawan-kawan sekelilingnya akan tetapi ada teman lain di luar lingkungan

---

<sup>8</sup> *Ibid*, hal. 129

belajarnya atau yang dikenal dengan "dunia maya". Selanjutnya Peserta didik menjadi acuh dan tidak peduli dengan kondisi disekitarnya. Perilaku seperti ini jika terus menerus terjadi akan berakibat munculnya sikap sombong, acuh tak acuh dan egois. Sementara sifat yang ini dilarang oleh Allah SWT

Surat Al Isra” ayat 37.<sup>9</sup>

وَلَا تَمْشِ فِي الْأَرْضِ مَرَحًا إِنَّكَ لَنْ تَخْرِقَ الْأَرْضَ وَلَنْ تَبْلُغَ الْجِبَالَ طُولًا

*Artinya : Janganlah engkau berjalan dimuka Bumi ini dalam keadaan sombong karena karena sesungguhnya tidak akan dapat menembus Bumi dan tidak akan mampu menjulang tinggi gunung.*

Maksud dari ayat diatas menjelaskan bahwa secanggih apapun media Hp Smartphone yang dibuat oleh manusia tetap tidak akan bisa bersaing dengan kekuasaan Allah SWT, yang telah menjadikan segala yang ada di dunia ini beserta isinya termasuk manusia dan apapun yang dijadikan manusia. Peserta didik yang tidak memiliki Hp Smartphone mereka akan merasa kurang nyaman dan tidak percaya diri karena merasa terkucilkan dari teman-temannya, sehingga hal tersebut memaksa mereka harus beradaptasi dengan kondisi seperti itu, agar tidak terkena seleksi dilingkungan pergaulannya mereka memaksa orang tua agar membelikan Hp samartphone untuk mereka. Jika kita berorientasi kepada teori hakikat belajar bahwa penggunaan *handphone* oleh Peserta didik dapat mengalami perubahan terhadap tingkah laku Peserta didik kearah yang buruk / kurang baik.

Sementara perubahan tingkah laku yang dikehendaki dalam pendidikan itu adalah akhlak, etika dan moral peserta didik. Maka jelaslah bahwa tujuan dari pendidikan itu ialah menjadikan Peserta didik memiliki perilaku yang berakhlak mulia,beretika dan bermoral baik (Sardiman, 2001. Adapun fungsi utama dari *handphone* ialah sebagai alat penghubung komunikasi antara satu pihak dengan pihak lain. Lebih dari pada itu, *handphone* juga berfungsi sebagai penambah pengetahuan terkait perkembangan teknologi dan perluasan jaringan. Beberapa dampak positif dari *handphone* bagi penggunaannya yaitu, diantaranya; (1) Sebagai alat komunikasi. (2) Sebagai alat informasi. (3) Sebagai alat pembelajaran. (4)

<sup>9</sup>.Depertemen Agama RI, Op. Cit, h 285

Sebagai alat hiburan. (5) Sebagai alat dunia kerja dan bisnis. (6) Sebagai alat dakwah keagamaan. (Rahma Istifadah, 2018). Dampak Negatif Menurut (Rahma Istifadah, 2018) menjelaskan bahwa dampak negatif dari *handphone* yaitu, diantaranya; (1) Anak menjadi malas belajar. (2) Konsentrasi belajar dan perkembangan anak terganggu. (3) Sikap, perilaku dan mental anak terpengaruh. (4) Pemborosan.

Berdasarkan dua faktor yang mempengaruhi perilaku seseorang sebagaimana yang telah disebut di atas maka bentuk-bentuk perilaku itu menurut Rahma Istifadah. Membagi kepada dua macam sebagai berikut : yaitu; (1) Bentuk perilaku positif diantaranya; perilaku jujur, disiplin dan Tanggung jawab. (2) Bentuk perilaku negatif diantaranya; perilaku bolos dalam belajar, terlambat datang ke sekolah, sering keluar meninggalkan kelas, malas mengerjakan tugas dan selalu mengganggu teman ketika sedang belajar (Rahma Istifadah, 2018). Dampak dari penggunaan Handphone pada peserta didik menurut di atas sering menyia-nyiakan waktu sibuk dengan menggunakan aplikasi yang merugikan. Aktivitas belajar dan ibadah dabaikan, karena asik bermain dengan Media Handphone. Peserta didik sebelum memiliki Media Handphone pulang sekolah masih belajar ketempat pengajian anak di siang hari, dan begitu juga malam hari mengaji dirumah. Media Handphone membuat Peserta didik lupa dengan waktu dan menyia-nyiakan waktu. Firman Allah dalam Surat Al- Ashr. 1-3.

وَالْحَصْرَ ۚ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ۚ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّاصَوْا  
بِالْحَقِّ وَتَوَّاصَوْا بِالصَّبْرِ ۚ

*Artinya : Demi masa (1) Sesungguhnya manusia benar-benar dalam kerugian (2) Kecuali orang-orang yang beriman dan beramal sholeh dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran.<sup>10</sup>*

Melihat ditengah derasnya arus globalisasi yang begitu pesat kehidupan yang semakin materialistis ikut mempengaruhi kesadaran umat Islam terhadap pentingnya sholat. Hal ini dikarenakan tolak ukur keberhasilan lebih sering diwujudkan dalam terpenuhinya kebutuhan materi sehingga tidak disadari akan

---

<sup>10</sup>. Ibid, h. 601



mengurangi pemenuhan tentang kebutuhan rohani dan pandangan akan kehidupan akhirat. Ditengahkehidupan yang seperti itu, pendidikan keagamaan sangatlah dibutuhkan dan harus benar-benar ditanamkan kepada individu peserta didik secara kuat sehingga tidak akan terjebak dalam arus kehidupan yang rusak. Orang tua tidak hanya dituntut dalam memenuhi kebutuhan jasmani pada anak, tetapi yang mencakup kebutuhan Rohani/Ibadah Anak. Penyalahgunaan terhadap media Handphone mengakibatkan keruntuhan akhlak pada golongan remaja khususnya masa kini. Terutama pada peserta didik kelas IX pada SMPN I Ranah Batahan Pasaman Barat. Dari SMPN I Ranah Batahan, Penulis memperoleh “Penjelasan dari orang Tua tentang penggunaan handphond sudah salah gunakan oleh Peserta didik, mayoritas orang tua Sibuk pagi sampai Sore karena orang tua peserta didik pekerjaannya Petani, Buruh PT, Honorer, Pedangang. Waktu untuk memantau Siswa untuk menggunakan Hp Smartphone tidak sempat. “Wawancara penulis lakukan Pada tanggal 11 Agustus jam 17.00. 2022 Hari Kamis di rumah Wali Murid, dari 6 orang Peserta didik rata-rata memiliki Handphone . Nilai Ibadah dan belajar yang Merosot, akhlak pada orang tua juga buruk, buktikan dari Masing-masing Peserta didik seperti sering berkelahi, tidak mendengarkan kata orang tua, meninggalkan Shalat, mengaji dll.<sup>11</sup> Kemudian dilanjutkan dengan wawancara Hari Selasa tanggal 1 November jam 11.00 dengan guru Mapel Bahasa Indonesia di SMPN I ranah batahan. Kegemaran memainkan *handphone* bisa saja menyita waktu pelajar untuk beribadah, belajar, dan mengerjakan tugas rumah. Ditambah lagi jika tidak adanya pengawasan dari orang tua di rumah dalam menggunakan media *Hp Samartphone* bagi peserta didik.

Wawancara penulis dengan guru mapel di SMPN 1 Ranah Batahan tentang peserta didik yang sebagian besar peserta didik salah menggunakan Handphone, hanya sebagian kecil, itu pun dikalangan yang peserta didik perempuan yang pintar membagi waktunya antara ibadah, belajar, dan bermain *Hp smartphone*.<sup>12</sup>

Guru telah berusaha memberikan arahan tentang penggunaan handphone namun karena keterbatasan waktu disekolash peserta didik tidak dapat

---

<sup>11</sup> Wawancara dengan Lindahari Tanggal 11 Agustus 2022 dirumah Wali murid

<sup>12</sup> . Wawncara pak Karta Tanggal 1 November 2022 di SMPN I Ranah Batahan.

melaksanakan aflikasi dengan benar di rumah, yang seharusnya digunakan untuk mendalami materi Pelajaran namun malah sebaliknya menggunakan aflikasi yang merusak pada aktivitas beribadah dan belajar siswa. Firman Allaoh dalam surat Attahrim ayat 6.<sup>13</sup>

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ  
غِلَاطٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya. *Hai orang-orang beriman pelihara dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu penjaganya malaikat-malaikat yang kasar dan keras dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkanNya kepada mereka.*

Orang tua harus menjadi penggerak dalam mengawasi anak dalam penggunaan Handphone, namun karena keadaan yang menjadikan orang tua harus bekerja mencari nafkah untuk memenuhi kebutuhan anak , akhirnya anak dibiarkan seharian memakai Handphone menggunakan aflikasi yang ada didalam handphone sampai waktu yang lama, sampai orang tua pulang dari bekerja (malam hari). Namun dari satu sisi orang tua tidak dapat disalahkan karena keterburukan ekonomi yang menuntut orang tua harus bekerja seharian mencari nafkah diluar rumah. Namun walaupun demikian sesibuk apa orang tua jangan sampai melalaikan, tidak memperhatikan karakter anak ketika berhadapan dengan alat teknologi yang canggih yang dibuat manusia harus selalu mengawasi karena anak adalah tanggung jawab dunia akhirat,orang tua harus menjadikan anak bahagia didunia dan akhirat.

Dari latar belakang yang penulis uraikan di atas dan dari fenomena yang ada pada saat ini, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk membuktikan seberapa jauh dampak Smartphne pada karakter buruk pada Peserta didik, penulis membuat penelitian ini dengan judul :

**“Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Karakter Peserta Didik  
Di SMP N 1 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat”**

---

<sup>13</sup> Alquran terjemah h.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Ada banyak Peserta didik yang sudah memiliki Hp Smartphone.
2. Peserta didik tidak disiplin dalam penggunaan Hp Smartphone sehingga kurang menghargai waktu.
3. Adanya dampak negatif pada karakter Peserta didik setelah menggunakan Hp Smartphone
4. adanya solusi untuk memperbaiki karakter peserta didik dalam menggunakan Smartphone

## **C. Pembatasan Masalah**

Pada penelitian kali ini, agar masalah yang diteliti tidak terlalu luas dan menyimpang dari fokus penelitian, maka masalah penelitian akan dibatasi pada: Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Karakter Peserta Didik Di SMP N 1 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat. Dan studi kasus yang peneliti lakukan fokus pada Peserta didik kelas VII. 1. VII 2.

## **D. Rumusan Masalah.**

1. Bagaimana penggunaan Hp Smartphone di SMPN I Ranah Batahan Pasaman Barat
2. Bagaimana dampak positif dan negatif penggunaan Smartphone pada karakter Peserta didik di SMPN I Ranah Batahan Pasaman Barat.
3. Bagaimana solusi penggunaan Hp Smartphone terhadap karakter buruk pada Peserta didik di SMPN I Ranah Batahan Pasaman Barat

## **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui sejauh mana penggunaan Hp Smartphone di SMPN I Ranah Batahan Pasaman Barat

2. Untuk mengetahui sejauh mana dampak Positif dan negatif penggunaan HP Smartphone pada Karakter Peserta didik di SMP N I Ranah Batahan Pasaman Barat.
3. Untuk mengetahui sejauh mana solusi penggunaan Hp Smartphone terhadap karakter buruk pada Peserta didik di SMPN I Ranah Batahan.

**F. Kegunaan Penelitian**

1. Diharapkan bagi Peserta didik dan orang tua, Penelitian ini dapat menjadikan masukan dalam penggunaan Smartphone terhadap perkembangan karakter peserta didik agar lebih bijak menggunakan HP Smartphone.
2. Dengan adanya Hasil Penelitian ini dapat menambah wawasan perhatian para guru-guru dan orang tua peserta didik untuk dapat mempergunakan Smartphone pada arah positif dan menghindari dari dampak negatif.
3. Untuk peneliti yang ingin meneliti judul yang sama dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan Referensi bagi peneliti lain yang berminat meneliti lebih lanjut dan mengembangkan masalah yang sama serta dapat dijadikan bahan kajian bagi Pembaca.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Deskripsi Konseptual

##### 1. Dampak Penggunaan Smartphone

###### a. Pengertian Dampak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.

Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dari penjabaran diatas maka kita dapat membagi dampak ke dalam dua pengertian yaitu dampak positif dan dampak negatif.<sup>1</sup>

###### a. Macam-macam *Impact*

Adapun macam-macam *dampak* adalah:

- 1) Dampak positif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang baik.
- 2) Dampak negatif dalam kamus besar Bahasa Indonesia adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat negatif. Pengertian dampak negatif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Gardenia Augusta, "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa melalui Motivasi Belajar", (Skripsi S1: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2018), h. 8

<sup>2</sup> Gardenia Augusta, "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa melalui Motivasi Belajar".h.9.

## b. Pengertian Penggunaan

Penggunaan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata *guna* yang berarti fungsi, faedah, atau manfaat. Penggunaan diartikan sebagai proses, cara pembuatan memakai sesuatu, pemakaian. Penggunaan sebagai aktifitas memakai sesuatu atau membeli sesuatu berupa barang dan jasa. Pembeli dan pemakai yang dapat disebut pula sebagai konsumen barang dan jasa.<sup>3</sup>

## c. Smartphone

Hasil riset menjelaskan bahwa Indonesia menempati negara ke 3 dalam daftar penggunaan *smartphone* terbesar di Asia Pasifik dengan jumlah 83,18 juta pada tahun 2018 penggunaan *smartphone* tersebut terdiri dari berbagai macam kalangan termasuk kalangan peserta didik yang masih duduk dibangku SMP.<sup>4</sup>

Smartphone merupakan telepon seluler dengan kemampuan lebih, mulai dari resolusi, fitur hingga komputasi, termasuk adanya sistem operasi mobile didalamnya. Smartphone dapat diartikan sebagai telepon genggam yang memiliki fungsi yang sangat tinggi kecanggihannya sehingga mampu memiliki fitur-fitur yang canggih dalam penggunaannya, terutama saat mengakses informasi dari luar. Smartphone juga dapat dikatakan sebagai telepon genggam yang menyediakan fitur yang berada di atas dan diluar kemampuan sederhana untuk membuat panggilan telepon yang mudah di bawa kemana-mana tanpa harus disambungkan dengan kabel terlebih dahulu.<sup>5</sup> kata *tele* yang artinya jarak jauh dan *phone* yang berarti suara atau getaran suara”<sup>6</sup> Menurut Sutarman dalam bukunya, disebutkan bahwa, “Telepon sendiri berarti alat komunikasi dua arah yang memungkinkan dua orang atau lebih untuk bercakap-cakap tanpa terbatas jarak.<sup>7</sup> *Smartphone* adalah istilah dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang

<sup>3</sup> Dyah Asri Gita Pratiwi, “Penerapan Metode *Social Impact Assessment* dalam Pelaksanaan Tanggung Jawab Sosial Perusahaan”, (Skripsi S1: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Pascasarjana Ilmu Kesejahteraan Sosial Depok, 2012), h. 42.

<sup>4</sup> Alhady Najwaa Chadeeja, dkk, Penggunaan Smartphone pada Konstruksi Belajar Siswa MTs Negeri 7 Model Jakarta, Volume 13, Nomor 2 (November, 2018). 241

<sup>5</sup> Ramadiani, *Model dan Bentuk Penelitian E-Learning Menggunakan Structural Equation Model*, (Samarinda: Mulawarman University Press, 2018), h. 87.

<sup>6</sup> Adi Soenarno, *Telephone Courtesy: Panduan Kesopanan Bertelepon Secara Internasional di Kantor, Rumah, dan Ponsel*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), Cet I, h. 1

<sup>7</sup> Sutarman, *Pengantar Teknologi Informasi*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), Cet I, h. 27

memiliki fungsi khusus. Dalam istilah bahasa Indonesia, *smarthphone* disebut sebagai ‘acang<sup>8</sup>

Ciri utama yang membedakan *smarthphone* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan perkembangan teknologi yang digunakan sangat cepat.

#### **d. Pengertian Karakter**

Karakter merupakan unsur pokok dalam diri manusia yang dengannya membentuk karakter psikologi seseorang dan membuatnya berperilaku sesuai dengan dirinya dan nilai yang cocok dengan dirinya dalam kondisi yang berbedabeda. Berbagai definisi istilah atau term dari karakter itu sendiri para tokoh dan ulama telah menjelaskannya, diantaranya adalah sebagai berikut:

Kata karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti "*to mark*"(menandai) dan memfokuskan, bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku. Oleh sebab itu, seseorang yang berperilaku tidak jujur, kejam, atau rakus dikatakan sebagai orang yang berkarakter jelek, sementara seorang yang berperilaku jujur, suka menolong dikatakan sebagai orang yang berkarakter mulia. Jadi istilah karakter erat kaitannya dengan personality (kepribadian) seseorang. Seseorang bisa disebut orang berkarakter (*a person of character*) apabila perilakunya sesuai dengan kaidah moral.<sup>9</sup>

Pengertian karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak. Adapun yang dimaksud berkarakter adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, dan berwatak. Sebagian menyebutkan karakter sebagai penilaian subjektif terhadap kualitas moral dan mental, sementara yang lainnya menyebutkan karakter sebagai penilaian subjektif terhadap kualitas mental saja, sehingga upaya mengubah atau membentuk karakter hanya berkaitan dengan

---

<sup>8</sup> Ishomuddin “ *Pembangunan Sosial Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean* “ (Duta Media Publishing. 2002), hlm 340.

<sup>9</sup> Zubaedi, "*Desain Pendidikan Karakter*", (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2012, Cet.2) hlm. 12

stimulasi terhadap intelektual seseorang yang terlihat dari perilakunya sehari-hari dengan yang lain.

Dalam istilah psikologi, yang disebut karakter adalah watak perangai sifatdasar yang khas satu sifat atau kualitas yang tetap terus menerus dan kekal yang dapat dijadikan ciri untuk mengidentifikasi seorang pribadi,<sup>10</sup> Seseorang memiliki karakter, cara yang dapat diramalkan bahwa karakter seseorang berkaitan dengan perilaku yang ada di sekitar dirinya. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Fajarini yaitu karakter merupakan standar standar batin yang terimplementasi dalam berbagai bentuk kualitas diri. Karakter diri dilandasi nilai-nilai serta cara berpikir berlandaskan nilai-nilai tersebut dan terwujud dalam perilaku. Sedangkan didalam terminologi islam, karakter disamakan dengan *khuluq* (bentuk tunggal dari *akhlaq*) akhlak yaitu kondisi batiniyah dalam dan lahiriah (luar) manusia. Kata *akhlaq* berasal dari kata *khalaqa* ( خَلَقَ ) yang berarti perangai, tabiat, adat istiadat. Menurut pendekatan etimologi kata *akhlaq* berasal dari bahasa arab yang bentuk mufradnya adalah *khuluqu* ( خُلُقٌ ) yang menurut logat diartikan budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Kalimat ini mengandung segi-segi persesuaian dengan perkataan *khalqun* ( خَلْقٌ ) yang berarti kejadian, serta erat hubungannya dengan *khaliq* ( خَالِقٌ ) yang artinya pencipta, dan *makhluk* ( مَخْلُوقٌ ) yang artinya yang diciptakan.<sup>11</sup>

Menurut Muhammad bin Ali asy-Syarif al-Jurjani, Akhlak adalah istilah bagi sesuatu sifat yang tertanam kuat dalam diri yang darinya keluar perbuatan perbuatan dengan mudah, ringan, tanpa perlu berfikir dan merenung. Akhlak adalah sifat manusia dalam bergaul dengan sesamanya ada yang terpuji, ada yang tercela.<sup>12</sup> Alghazali menerangkan bahwa khuluq adalah suatu kondisi dalam jiwa yang suci dan dari kondisi itu tumbuh suatu aktifitas yang mudah dan gampang tanpa memerlukan pemikirann dan pertimbangan terlebih dahulu<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup> Ramayulis, "*Ilmu Pendidikan Islam*", (Jakarta : Kalam Mulia Group, 2012, Cet.9) hlm. 510.

<sup>11</sup> Ramayulis, "*Ilmu Pendidikan Islam*", (Jakarta : Kalam Mulia Group, 2012, Cet.9) hlm. 510.

<sup>12</sup> Ali Abdul Halim Mahmud, "*Akhlaq Mulia*", (Jakarta : Gema Insani Pres, 2004, Cet.1) hlm. 32

<sup>13</sup> Ibid



Indonesia Heritage Foundation merumuskan beberapa bentuk karakter yang harus ada dalam setiap individu bangsa Indonesia, di antaranya adalah: cinta kepada Allah dan alam semesta beserta isinya, tanggung jawab, disiplin, mandiri, jujur, hormat dan santun, kasih sayang, peduli dan kerja sama, percaya diri, kreatif, kerja keras dan pantang menyerah, keadilan dan kepemimpinan, baik dan rendah hati, toleransi, cinta damai dan persatuan. Istilah karakter diambil dari bahasa Yunani yang berarti 'to mark' (menandai), istilah ini lebih fokus pada tindakan atau tingkah laku. Wynne menjelaskan adanya dua pengertian tentang karakter. Pertama, menunjukkan bagaimana seseorang bertingkah laku. Apabila seseorang berperilaku tidak jujur, kejam dan rakus, tentulah orang tersebut memanasifestasikan perilaku buruk. Sebaliknya, apabila seseorang berperilaku jujur, suka menolong, tentulah orang tersebut memanasifestasikan karakter mulia. Kedua, istilah karakter erat kaitannya dengan "personality". Seseorang baru bisa disebut 'orang yang berkarakter' (*a person of character*) apabila tingkah lakunya sesuai kaidah moral. (Fajarini, 2014: 128-129) Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan virtues yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak Kementerian Pendidikan Nasional, 2010: 3). Sudrajat 2011: 48 menyebutkan bahwa Karakter yang baik berkaitan dengan mengetahui yang baik (*knowing the good*), mencintai yang baik (*loving the good*), dan melakukan yang baik (*acting thegood*).

Pendidikan karakter adalah usaha sengaja (sadar) untuk mewujudkan kebajikan yaitu kualitas kemanusiaan yang baik secara objektif, bukan hanya baik untuk individu perseorangan, tetapi juga baik untuk masyarakat secara keseluruhan.<sup>14</sup>

Pendidikan merupakan suatu aset negara yang mendompleng kemajuan dan membantu mencerdaskan anak bangsa. Penyelenggaraan pendidikan sebenarnya merupakan suatu proses terstruktur dan sistematis, untuk dapat memberikan pemberdayaan masyarakat dan bangsa sesuai dengantujuan umum pendidikan nasional

---

<sup>14</sup> Zubaedi, "Desain Pendidikan Karakter", (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2012, Cet.2) hlm.15

yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kemampuan masyarakat indonesia.<sup>15</sup>

Karakter adalah sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang atau sekelompok orang. Definisi dari *“The stamp of individually or group impressed by nature, education or habit.* Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat. Karakter anak di rumah terbentuk dikarenakan peran dari orang tua. Orang tua secara tradisional menggunakan kata-kata atau bahasanya dalam membentuk karakter. Bahkan, bisa juga menggunakan sikap serta tindakan dalam membuat karakter anak.

Di zaman milenial ini, semua berubah. Anak sejak dini sudah mengenal smartphone atau HP. Bahkan, mereka sudah bisa menggunakannya tanpa belajar formal, artinya secara otodidak mereka sudah mengetahuinya. Oleh karena itu, ketika mengamati fenomena ini, ada beberapa karakter anak yang bisa dibuat oleh orangtua sebagai perannya dalam sebuah pembentukan karakter. Adapun karakter yang terbentuk dari smartphone ini ada karakter positif dan karakter negatif. Karakter merupakan perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang dalam kehidupan sehari-hari yang mempunyai kecenderungan kearah positif maupun negatif. Karakter menjadi ciri khas seseorang, yang membedakannya dengan orang lain. Freud (Pantu dan Luneto, 2014) menjelaskan karakter sebagai kumpulan tata nilai yang mewujudkan dalam suatu sistem daya juang, yang melandasi pemikiran, sikap dan perilaku.

## **B. Sejarah Perkembangan Teknologi Komunikasi**

Sebelum kita membahas tentang perkembangan teknologikomunikasi, kita harus mengetahui pengertian dari teknologi komunikasi itu terlebih dahulu. Dalam buku karangan Agoeng Noegroho disebutkan bahwa, “Kata teknologi

---

<sup>15</sup>Elsap Dewi Safitri, “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Peningkatan Karakter Dan Motivasi Belajar Anak Melalui Pendidikan Non Formal (Studi Kasus Di Bimbingan Belajar Aljabar)”, *Pendidikan Nonforma*, Volume 13, No. 2, September 2018. 85

berasal dari bahasa Latin yang berakar dari kata *texere*, yang artinya menyusun atau membangun.

Menurut Roger yang dikutip oleh Agoeng Noegroho menyebutkan bahwa teknologi adalah “*a design for instrumental action that reduces the uncertainty in cause-effect relationships involve in achieving a desired outcome*”. Teknologi merupakan sebuah perangkat untuk membantu aktivitas kita dan dapat mengurangi ketidakpastian yang disebabkan oleh hubungan sebab akibat yang melingkupi dalam mencapai suatu tujuan.<sup>16</sup>

Suryanto di dalam bukunya *Pengantar Ilmu Komunikasi* menjelaskan bahwa, “Hakikat komunikasi adalah proses pernyataan pesan antar manusia dalam bentuk isi pikiran, ide, gagasan, pendapat, dan/atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa sebagai alat penyampai pesan”.<sup>17</sup>

Menurut Shannon dan Weaver yang dikutip oleh Hafied Cangara menyebutkan bahwa, “Komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling pengaruh memengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak disengaja. Tidak terbatas pada bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni, dan teknologi”.<sup>18</sup>

*Harold D. Lasswell* salah seorang peletak dasar ilmu komunikasi menyebut tiga fungsi dasar yang menjadi penyebab mengapa manusia perlu berkomunikasi, seperti yang dikutip oleh Hafied Cangara, yaitu:

- 1) Hasrat manusia untuk mengontrol lingkungannya.
- 2) Upaya manusia untuk dapat beradaptasi dengan lingkungannya.
- 3) Upaya untuk melakukan transformasi warisan sosialisasi.<sup>19</sup>

Everett M. Rogers dalam bukunya *Communication Technology: the New Media in Society* yang dikutip oleh Suryanto menyebutkan bahwa: Sejarah komunikasi diperkirakan dimulai sejak sekitar 35.000 tahun sebelum Masehi (SM). Pada zaman ini, yang disebut sebagai zaman Cro-Magnon, bahasa sebagai

---

<sup>16</sup> *Ibid*

<sup>17</sup> Suryanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015), Cet. I, h. 14

<sup>18</sup> Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007), cet. VIII, h. 12

<sup>19</sup> *Ibid.*, h. 2-3.

alat berkomunikasi sudah dikenal. 13.000 tahun kemudian atau sekitar tahun 22.000 SM, para ahli prasejarah menemukan lukisan-lukisan dalam gua yang diperkirakan merupakan karya komunikasi manusia pada zaman tersebut.<sup>20</sup>

Menurut Rogers seperti yang dikutip oleh Suryanto, sejarah perkembangan komunikasi dapat dibagi dalam empat era perubahan yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1  
Kronologi Sejarah Perkembangan Komunikasi<sup>21</sup>

35.000 SM	Zaman Cro-Magnon: Bahasa telah dikenal.
22.000 SM	Ahli prasejarah menemukan lukisan-lukisan di gua.
I. Era Komunikasi Tulisan	
4.000 SM	Bangsa Sumeria menulis dalam lembaran tanah liat.
Tahun 1041	Pi Sheng, di Cina menemukan sejenis alat cetak buku yang sederhana.
Tahun 1241	Tulisan dalam lembaran tanah liat diganti oleh tulisan dalam lembaran metal di Korea.
II. Era Komunikasi Cetakan	
Tahun 1844	Gutenberg menemukan alat mesin cetak <i>handpress</i> .
Tahun 1876	Penerbitan surat kabar <i>penny press</i> , <i>The New York Sun</i>
Tahun 1894	Daguerre menemukan metode fotografi yang praktis untuk surat kabar
III. Era Telekomunikasi	
Tahun 1844	Samuel Morse mengirim pesan melalui alat telegraf

<sup>20</sup> Suryanto, *Op. Cit.*, h. 77.

<sup>21</sup> *Ibid.*, h. 83-86.

	yang pertama
Tahun 1876	Alexander Graham bell mengirim pesan melalui pesawat telepon yang pertama
Tahun 1894	Penemuan film bioskop.
Tahun 1895	Guglielmo Marconi mengirim pesan melalui radio
Tahun 1912	Lee de Forest menemukan <i>vacuum tube</i>
Tahun 1920	Siaran radio pertama oleh KDKA di Pittsburgh, Amerika Serikat
Tahun 1933	RCA di Amerika Serikat menyiarkan TV komersial
Tahun 1941	IV. Era Komunikasi Interaktif
Tahun 1946	Penemuan <i>Mainframe Computer</i> , ENIAC dengan 18.000 <i>vacuum tubes</i> oleh Universitas Pennsylvania, Amerika Serikat
Tahun 1947	William Shockley, John Bardeen, dan Walter Brattain menemukan pesawat radio transistor
Tahun 1956	Penemuan <i>videotape</i> oleh perusahaan Ampex, Redwood City, California, Amerika Serikat
Tahun 1957	Rusia meluncurkan satelit luar angkasa, SPUTNIK.
Tahun 1969	Pesawat luar angkasa NASA berpenumpang manusia mendarat di bulan, dikendalikan oleh <i>minicomputer</i> yang besarnya 3.000 kali lebih kecil dari ENIAC
Tahun 1971	Penemuan <i>microprocessor</i> , unit pengendali komputer (CPU) dengan <i>semiconductor</i> oleh Ted Hoff
Tahun 1975	Pemasaran <i>minicomputer</i> pertama, Altair 8800
Tahun 1975	<i>Home Box Office</i> (HBO) mulai menyiarkan siaran TV kabel melalui satelit
Tahun 1976	Sistem <i>teletext</i> pertama diperkenalkan oleh BBC

	dan ITV di Inggris
Tahun 1977	Qube, sistem TV kabel interaktif pertama diperkenalkan di Columbus, Ohio, Amerika Serikat
Tahun 1979	Sistem <i>videotext</i> pertama diperkenalkan oleh British Post Office, Inggris
Tahun 1979	Jepang mempelopori terciptanya jaringan telepon tanpa kabel pertama di dunia
Tahun 1980	Perusahaan <i>sony</i> , Jepang membuat <i>walkman</i> pertama didunia
Tahun 1985	Penemuan cakram penyimpan data (CD).
Tahun 1992	Munculnya WWW oleh CERN (Laboratorium Partikel di Swiss
Tahun 1999	Munculnya mesin pencari informasi raksasa secara gratis di dunia, yaitu Google.com

Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu mengalami perubahan yang signifikan. Perkembangan teknologi terlihat jelas bahwa sebelum adanya *handphone* atau teknologi canggih banyak media komunikasi yang ada dan digunakan oleh masyarakat. Media komunikasi itu seperti media cetak, radio, film, televisi, komputer, sistem TV kabel, satelit dan sebagainya, dan telah diadopsi dan masuk ke seluruh penjuru dunia. Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat teknologi menjadi salah satu kebutuhan yang harus dimiliki oleh manusia untuk membantu penyelesaian suatu masalah yang dihadapi. Salah satu perkembangan teknologi yang saat ini muncul yaitu teknologi berbentuk *handphone*. Perkembangan gaya hidup masyarakat yang lebih menyukai kepraktisan mulai memunculkan *handphone*. Istilah *handphone* makin dikenal seiring dengan perkembangan gaya hidup yang trendi, praktis dan canggih serta perkembangan teknologi yang semakin maju dengan menggunakan *handphond* semua urusan akan mudah tanpa mengeluarkan biaya harus bertemu

dengan seseorang cukup dengan informasi saja semua selesai dengan mudah, dan cepat diselesaikan dengan waktu yang singkat.

Semua urusan akan lebih mudah diselesaikan dan dikomunikasikan dengan sebaik mungkin, yang dilaksanakan secara langsung tanpa mengulur waktu berarti *to engrave* (melukis, menggambar), seperti orang yang melukis kertas, memahat batu atau metal. Berakar dari pengertian yang seperti itu, *character* kemudian diartikan sebagai tanda atau ciri yang khusus, dan karenanya melahirkan satu pandangan bahwa karakter adalah ‘pola perilaku yang bersifat individual, keadaan moral seseorang’. Setelah melewati tahap anak-anak, seseorang memiliki karakter, cara yang dapat diramalkan bahwa karakter seseorang berkaitan dengan perilaku yang ada di sekitar dirinya. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Fajarini yaitu karakter merupakan standarstandar batin yang terimplementasi dalam berbagai bentuk kualitas diri. Karakter diri dilandasi nilai-nilai serta cara berpikir berlandaskan nilai-nilai tersebut dan terwujud dalam perilaku.

Indonesia Heritage Foundation merumuskan beberapa bentuk karakter yang harus ada dalam setiap individu bangsa Indonesia, di antaranya adalah: cinta kepada Allah dan alam semesta beserta isinya, tanggung jawab, disiplin, mandiri, jujur, hormat dan santun, kasih sayang, peduli dan kerja sama, percaya diri, kreatif, kerja keras dan pantang menyerah, keadilan dan kepemimpinan, baik dan rendah hati, toleransi, cinta damai dan persatuan. Istilah karakter diambil dari bahasa Yunani yang berarti ‘to mark’ (menandai), istilah ini lebih fokus pada tindakan atau tingkah laku. Wynne menjelaskan adanya dua pengertian tentang karakter. Pertama, menunjukkan bagaimana seseorang bertingkah laku. Apabila seseorang berperilaku tidak jujur, kejam dan rakus, tentulah orang tersebut memanasifestasikan perilaku buruk. Sebaliknya, apabila seseorang berperilaku jujur, suka menolong, tentulah orang tersebut memanasifestasikan karakter mulia. Kedua, istilah karakter erat kaitannya dengan “personality”. Seseorang baru bisa disebut ‘orang yang berkarakter’ (a person of character) apabila tingkah lakunya sesuai kaidah moral. (Fajarini, 2014: 128-129) Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai

kebajikan virtues yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak Kementerian Pendidikan Nasional, 2010: 3). Sudrajat 2011: 48 menyebutkan bahwa Karakter yang baik berkaitan dengan mengetahui yang baik (*knowing the good*), mencintai yang baik (*loving the good*), dan melakukan yang baik (*acting the good*).

Arif 2017: 138) menyebutkan bahwa istilah karakter secara harfiah berasal dari bahasa Latin "Charakter", yang antara lain berarti: watak, tabiat, sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti, kepribadian atau akhlak. Sedangkan secara istilah, karakter diartikan sebagai sifat manusia pada umumnya dimana manusia mempunyai banyak sifat yang tergantung dari faktor kehidupannya sendiri.

Karakter adalah sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang atau sekelompok orang. Definisi dari "*The stamp of individually or group impressed by nature, education or habit*. Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat. Karakter anak di rumah terbentuk dikarenakan peran dari orang tua. Orang tua secara tradisional menggunakan kata-kata atau bahasanya dalam membentuk karakter. Bahkan, bisa juga menggunakan sikap serta tindakan dalam membuat karakter anak.

Di zaman milenial ini, semua berubah. Anak sejak dini sudah mengenal smartphone atau HP. Bahkan, mereka sudah bisa menggunakannya tanpa belajar formal, artinya secara otodidak mereka sudah mengetahuinya. Oleh karena itu, ketika mengamati fenomena ini, ada beberapa karakter anak yang bisa dibuat oleh orangtua sebagai perannya dalam sebuah pembentukan karakter. Adapun karakter yang terbentuk dari smartphone ini ada karakter positif dan karakter negatif. Karakter merupakan perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang dalam kehidupan sehari-hari yang mempunyai kecenderungan kearah positif maupun negatif. Karakter menjadi ciri khas seseorang, yang membedakannya dengan orang lain. Freud (Pantu dan Luneto, 2014) menjelaskan karakter sebagai kumpulan tata nilai



yang mewujud dalam suatu sistem daya juang, yang melandasi pemikiran, sikap dan perilaku.

Uraian diatas menjelaskan bahwa Hp Smartphone bisa membentuk karakter baik dan buruk bila peserta didik bisa menggunakan Aplikasi yang baik yang menuntun pada pendidikan moral anak kearah yang baik,karena didalamnya banyak pengajaran yang baik. Bila peserta didik menggunakan Hp Smartphone pada arah yang buruk akan menjadikan karakter anak pada yang buruk seperti melawan pada Orang tua. Guru, tidak punya etika,dan akhlak tidak melaksanakan ibadah dan belajar. Sementara menurut Soedarsono (Pantu dan Luneto, 2014), karakter merupakan nilai-nilai moral yang terpatri dalam diri seseorang melalui pendidikan, pengalaman, percobaan, pengorbanan dan pengaruh lingkungan, menjadi nilai intrinsik yang mewujud dalam sisitem daya dorong/juang, yang melandasi pemikiran sikap dan perilaku kita. Setiap orang memiliki karakter yang berbeda-beda. Perbedaan itu disebabkan oleh berbagai faktor. Selain faktor genetika/keturunan, perkembangan karakter seseorang juga dipengaruhi pengalaman individu serta lingkungan sosialnya, termasuk di dalamnya keluarga, lingkungan pergaulan sehari-hari, serta lingkungan pendidikan seseorang.

Penggunaan smartphone sebagai pengalaman yang melibatkan subjek sangat kuat dapat mempengaruhi perkembangan karakter anak antara lain berdampak pada hubungan Pribadi yang satu dan sosial yang lain. . Aplikasi media sosial seperti facebook, twitter, instagram, whatsApp, membantu setiap orang untuk menjalin relasi dengan menerobos batas ruang dan waktu. Dengan demikian, smartphone mempunyai nilai positif bagi Hubungan Perorang dengan orang lain. Akan tetapi, sering kali penggunaan smartphone yang berlebihan justru menyebabkan seseorang menarik diri dari kehidupan sosial dan relasi antarpribadi. Karena perhatian yang selalu tertuju pada smartphone, seseorang kurang menyadari atau tidak peduli dengan kehadiran orang lain di hadapannya (Jamun, cs. 2019).

Menurut pendapat pakar diatas bahwa Dampak buruk yang terjadi pada peserta didik membuat hubungan silaturrahi akan terputus berdampak juga pada persatuan akan menipis karena tidak memperdulikan hubungan sosial. hal ini

sangat bertentangan dengan perintah tuhan untuk menjalin persaudaraan dan persatuan. Firman Allah Surat Ali imran 103:

وَاعْتَصِمُوا بِحَبْلِ اللَّهِ جَمِيعًا وَلَا تَفَرَّقُوا ۗ وَادْكُرُوا نِعْمَتَ اللَّهِ عَلَيْكُمْ إِذْ كُنْتُمْ أَعْدَاءً  
فَأَلَّفَ بَيْنَ قُلُوبِكُمْ فَأَصْبَحْتُمْ بِنِعْمَتِهِ إِخْوَانًا وَكُنْتُمْ عَلَىٰ شَفَا حُفْرَةٍ مِنَ النَّارِ فَأَنْقَذَكُمْ  
مِنْهَا ۗ كَذَٰلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَهْتَدُونَ

*Artinya : Dan berpegang teguhlah kamu semua pada tali (agama ) allah dan jangan bercerai berai, dan ingatlah Bikmat Allah Kepada kamu ketika kamu dahulu bermusuhan, lalu Allah mempersatukan hatiu sehingga dengan karunia Nya kamu menjadi bersaudara sedangkan kamu berada ditepi jurang.<sup>22</sup>*

### **1. Penggunaan Smartphone terkait Kemajuan Ilmu Tekhnologi**

Gaya hidup saat ini yang bisa dikategorikan sangat modern sangat menentukan kehidupan para manusia. Diera sekarang segala hal dapat dikerjakan dengan mudah dan praktis. Hal ini merupakan dampak yang di timbulkan oleh munculnya berbagai variasi teknologi informasi dan komunikasi yang sangat bermanfaat dalam mempermudah seluruh aspek kehidupan manusia. Zaman sekarang ini manusia tidak bisa terlepas dari penggunaan teknologi informasi yang semakin berkembang dari hari ke hari dan semakin canggih. Akses komunikasi semakin cepat dan tidak lagi dibatasi oleh ruang atau lokasi yang jauh.

Tujuan awal diciptakanya teknologi informasi adalah untuk membantu pekerjaan manusia dalam segala hal dan bidang, akan tetapi beberapa periode ini penyalahgunaan teknologi semakin marak terutama dikalangan *masyarakat* muda atau akrab dikenal dengan remaja yang kelak akan menjadi penerus bangsa kita. Perkembangan teknologi informasi yang memengaruhi kondisi moral remaja dalah maraknya penggunaan internet dan telepon selular atau akrab disebut *handphone*. *Handphone* bukan lagi sekedar sarana komunikasi saja melainkan sebagai saran hiburan melalui suara, gambar, video, tulisan, game dan fiturfitur lainnya. Sehingga saat ini para remaja berlomba-lomba untuk mencari dan memiliki *handphone* dengan kriteria yang lebih baik lagi.

---

<sup>22</sup> Depertemen h.53

Hal tersebut berdampak negatif bagi Peserta didik Indonesia dan mengarah pada perilaku hedonisme. Hedonisme adalah pandangan hidup yang menganggap bahwa orang akan menjadi bahagia dengan mencari kebahagiaan sebanyak mungkin dan sedapat mungkin menghindari perasaan-perasaan yang menyakitkan.<sup>23</sup> Hedonisme merupakan ajaran atau pandangan bahwa kesenangan atau kenikmatan merupakan tujuan hidup dan tindakan manusia.<sup>24</sup> Sehingga manusia tidak menghiraukan dengan tanggung jawabnya pada kholik yang telah menjadikan manusia dan alam sekitarnya. Dengan berbagai alat canggih yang muncul membuat Manusia semakin terlena dengan kecanggihan alat yang dibuat oleh manusia membuat ia lupa pada kewajiban yang telah dibebankan pada dirinya yaitu sebagai makhluk Ciptaan Tuhan.

Layanan internet yang menyediakan berbagai fasilitas menarik membuat para remaja senang berselancar di dunia maya. Menggunakan situs dengan tidak menggunakan tuntunan yang benar sehingga membuat para remaja terutama peserta didik di tingkat SLTP/SLTA terbuai dengan situs-situs yang ada di HP Smartphone. Bahkan para peserta didik menggunakan handphond bukan sebagai motivasi untuk belajar dan ber ibadah, melainkan meninggalkan petunjuk dan meniti jalan kesesatan.yang seharusnya Smartphone dijadikan panduan untuk mempelajari hal-hal yang bermampaat untuk situs yang baik sesuai dengan tuntunan yang baik, membuka pelajaran dan membuka situs tentang ibadah sehingga mempermudah pelaksanaan proses untuk memperdalam ilmu pengetahuan para peserta didik disekolah maupun dirumah dengan baik sesuai dengan yang diharapkan guru dan Oranag tua. Memang perkembangan teknologi memiliki multi fungsi yang dapat dipergunakan juga untuk hal-hal positif bagi sebagian kalangan Peserta didik. Namun ada beberapa hal yang perlu di

---

<sup>23</sup> Franz Magnis-Suseno, *Etika Dasar; Masalah-masalah pokok Filsafat Moral*, (Yogyakarta: Kanisius, 1987), h. 114

<sup>20</sup> Lorens Bagus, *Kamus Filsafat*, (Jakarta: Gramedia, 2000), h. 282

khawatirkan dalam penggunaan teknologi informasi seperti penggunaan *Hp Smartphone* pada saat jam belajar. Peserta didik sering lupa dan lalai dalam menggunakan waktu, hal ini termasuk orang-orang yang merugi yang menyia-nyiakan waktunya untuk hal yang tidak baik dan tidak berguna bagi karakter peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

### .C. Fungsi Smartphone

*Smartphone* perangkat teknologi informasi yang sangat terkait dengan kebutuhan manusia. Berdasarkan paparan data Consumer Lab Ericsson, selain sebagai alat komunikasi, *handphone* memiliki fungsi lain. Riset tahun 2009, terdapat lima fungsi *handphone* yang ada di masyarakat.

*Smartphone* sebagai alat informasi dan komunikasi memiliki fungsi yang beragam. Ada beberapa fungsi *handphone* bagi kehidupan manusia. *Pertama*, sebagai alat komunikasi antar manusia, seperti telepon suara, mengirim pesan SMS, pesan MMS, dan layanan data. *Kedua*, sebagai alat mencari informasi/ilmu di web browser dengan fitur internet. *Ketiga*, sebagai media hiburan, seperti game, dan sebagainya.

Keempat, dapat memasang dan menjalankan berbagai aplikasi yang tersedia sesuai dengan sistem operasi yang digunakan. Kelima, sebagai penyimpan data file dengan kapasitas memori yang besar. Keenam, untuk menunjang penampilan sehari-hari bagi sebagian orang. Ketujuh, sebagai penunjuk arah mata angin layaknya kompas sungguhan dengan fasilitas GPS.<sup>25</sup>

*Smartphone* yang dulunya hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, kini pun telah berubah. Berikut persentase 5 fungsi *Smartphone* bagi masyarakat Indonesia:<sup>26</sup>

1. Sebagai alat Komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga = 65%

---

<sup>25</sup> Ilmu Pengetahuan, *Kegunaan/Fungsi/Manfaat Handphone Smartphone Bagi Manusia*, 2017, (<http://www.organisasi.org/1970/01/kegunaan-fungsi-manfaat-handphone-smartphone-bagimanusia>)

<sup>26</sup> [www.Dewalangit.com](http://www.Dewalangit.com). *Fungsi Handphone bagi Masyarakat Indonesia*. Diakses pada tanggal 02 April 2013

2. Sebagai simbol kelas masyarakat = 44%
3. Sebagai penunjang bisnis = 49%
4. Sebagai pengubah batas sosial masyarakat = 36%
5. Sebagai alat penghilang stress = 36%.

*Smartphone* merupakan perangkat teknologi informasi yang sangat terkait dengan kebutuhan manusia. Berdasarkan paparan data Consumer Lab Ericsson, selain sebagai alat komunikasi, *handphone* memiliki fungsi lain. Riset tahun 2009, terdapat lima fungsi *handphone* yang ada di masyarakat.

#### **D. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Smartphone***

Sebagai sebuah teknologi komunikasi digital, *handphone* mempunyai dampak positif dan dampak negatif bagi penggunaannya. Suryanto menyebutkan dampak positif dan negatif dari komunikasi digital, yaitu:

- 1) Dampak positif
  - a) Menghemat jarak dan waktu.
  - b) Menghemat biaya.
  - c) Mudah dalam mengakses
  - d) Dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja
  - e) Dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja
  - f) Memperluas silaturahmi dan pertemanan
  - g) Dapat melakukan pesan ke beberapa tujuan secara bersamaan.<sup>27</sup>
  - h) Dapat melakukan pesan ke beberapa tujuan secara bersamaan.<sup>28</sup>
  
- 2) Dampak negatif
  - a) Bergantung pada layanan internet.
  - b) Banyaknya penipuan.
  - c) Tidak mengetahui secara pasti dengan siapa berkomunikasi.
  - d) Tidak adanya *privacy*.
  - e) Ketergantungan.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> Suryanto, *Op. Cit.*, h. 385

<sup>28</sup> Suryanto, *Op. Cit.*, h. 385

<sup>29</sup> *Ibid.*, h. 386.

Lebih lanjut, Astin Nikmah dalam penelitiannya menyebutkan bahwa *handphone* memiliki sebagai berikut.

1. Dampak dari *handphone*, yaitu:
  - a) Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi.
  - b) Mempermudah komunikasi terutama jarak jauh.
  - c) Memperluas jaringan persahabatan.
  - d) Sebagai penghibur pada saat siswa jenuh belajar.
  - e) Terdapat fitur internet yang dapat membantu siswa mencari informasi.
  - f) Memiliki banyak memori.<sup>30</sup>
2. Dampak negatif dari *handphone*, yaitu:
  - a) Terdapat efek radiasi yang mampu mempengaruhi kesehatan siswa.
  - b) Rawan tindak kejahatan.
  - c) Mengganggu perkembangan anak.
  - d) *Handphone* juga bisa mengakibatkan pemborosan.
  - e) Penyalahgunaan fitur internet.
  - f) Menurunkan mental belajar siswa.<sup>31</sup>

Memang jelas manfaat *handphone* terbesar yaitu sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga, sesuai dengan fungsi awalnya dengan fungsi awalnya, dan selain fungsi di atas *handphone* tersebut bisa bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi dan untuk memperluas jaringan, dan *handphone* tersebut juga bisa sebagai penghilang stress karena berbagai *feature handphone* yang beragam seperti kamera, permainan, Mp3, video, radio, televisi bahkan jaringan internet seperti yahoo, facebook, twitter, dan lain-lain. Berikut beberapa pengaruh yang di akibatkan oleh penggunaan *handphone*, khususnya bagi siswa.<sup>32</sup>

#### 1) Dampak Positif

---

<sup>30</sup> Astin Nikmah, Dampak Penggunaan *Handphone* Terhadap Prestasi Siswa, *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya*, Vol. 5, t.t., h. 3.

<sup>31</sup> *Ibid*

<sup>32</sup> [www.semilirhati.blogspot.com](http://www.semilirhati.blogspot.com). *Dampak Positif dan Negatif HP Bagi Pelajar*. Diakses padatangal 12 Mei 2013

a) Mempermudah komunikasi.

Misalnya saja ketika orang tua atau pihak keluarga akan menjemput anak ketika pulang sekolah/ selesai melakukan kegiatan diluar rumah.

b) Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi. Karena bagaimanapun teknologi sudah merambah hingga ke pelosok-pelosok desa.

c) Memperluas jaringan persahabatan.

Dengan adanya Handphone bisa memperluas persahabatan dengan jarak jauh dan jarak dekat. berkomunikasi apa saja yang akan dibicarakan dan dikerjakan baik urusan disekolah maupun pekerjaan Tugas disekolah bisa dikerjakan di rumah melalui komunikasi Handphone. Dengan komunikasi ini meringankan biaya, dan waktu untuk bersilaturahmi.

E. Dampak Positif Smartphone pada karakter Anak.

Karakter positif yang terbentuk dari penggunaan smartphone di era milenial ini tergambar dengan sebuah perilaku yang dilakukan anak di aktvitasnya

#### 1. Pengetahuan

Bagi anak yang sering menggunakan aplikasi yang berkenaan dengan pendidikan selalumerikan kepada anak berupa pengetahuan. Pendidikan selalu mengutamakan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan aplikasi yang ada, maka sudah mencakup diantaranya kognitifnya. Anak yang awalnya tidak mengetahui, maka dengan mengunduh aplikasi yang sifatnya mendidik, maka anakpun bisa mendapatkan pengetahuan yang lebih dibanding anak yang lainnya. Misalnya, aplikasi berupa permainan berupa tebak huruf, tebak angka, dan yang lainnya. Permainan itu bukan hanya memberikan tebakan berupa angka, huruf, maupun yang lainnya.

Akan tetapi, ia juga memberikan informasi kepada anak berkenaan dengan hal tersebut. Oleh sebab itu, anak yang awalnya tidak mengetahui huruf atau angka maka dengan<sup>33</sup> adanya permainan tersebut maka ia pun mengetahuinya. Hal ini

---

<sup>33</sup> *Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Pendidikan Karakter Anak di Era Milenial* Aswadi, D. dan Lismayanti, H./STILISTIKA, Vol.4 (1), 2019: 89-98

menunjukkan bahwa aplikasitersebut memiliki sebuah hal yang positif yang bisa membangun pengetahuan anak. Bukan hanya aplikasi berupa permainan, tetapi aplikasi lainnya juga berupa pengetahuan. Misalnya saja, google, google map, WA, Facebook. Semua aplikasi itu bisa memberikan pengetahuan kepada anak. Sekarang, dicontohkan saja aplikasi google.

Google itu merupakan aplikasi yang bisa digunakan untuk mencari berbagai ilmu pengetahuan yang ada, baik di lokal, nasional, bahkan juga bisa pengetahuan secara Internasional. Artinya, anak bisa saja menggunakan aplikasi google tersebut untuk mencari berbagai ilmu pengetahuan. Misalnya saja, anak mencari berkenaan dengan ilmu biologi. Ia mencari tumbuhan obat. Anak bisa menemukannya dengan mudah di aplikasi tersebut. Begitu juga yang lainnya, seperti google map. Google map bisa memberi pengetahuan bagi anak tentang jalan atau arah tujuan yang ingin/ akan ditujunya.

Bahkan, WA sebagai sosial media pun sebenarnya juga bisa memberikan pengetahuan kepada anak. Hal ini bisa saja tergambar dari berbagai informasi yang dibagikan. Anak yang sering memegang smartphone pasti akan berbeda dengan anak yang jarang atau tidak pernah memegangnya. Sebuah hal yang membuat perbedaannya secara positif adalah memunculkan kreatifitas yang tinggi pada anak. Anak memiliki kreatifitas terhadap berbagai hal tergantung dari aplikasi apa yang digunakannya. Misalnya saja, sebuah aplikasi permainan masak.

Dalam permainan itu terdapat sebuah kegiatan membuat makanan. Dari memilih bahan, alat memasaknya, bahkan sampai dengan memasaknya. Hal ini memunculkan sebuah kreatifitas anak karena anak diminta se kreatif mungkin untuk membuat sebuah makanan yang diambil dari benda yang sesuai dengan keinginannya sehingga terbentuk sebuah makanan yang enak. Permainan ini mengarah pada psikomotorik anak, yaitu sebuah permainan yang menghendaki terciptanya sebuah keterampilan anak.

Ketika diaplikasikan di dunia nyata, ia sudah mengetahui benda apa saja yang disiapkan untuk memasak. Bahkan, pencampuran bahan yang dimasak pun sudah diketahuinya secara dini. Hal ini menandakan bahwa kreatifitasnya sudah mulai

---



terbentuk dari aplikasi yang dimainkannya. Bukan hanya aplikasi permainan memasak, tetapi kreatifitas ini juga terbentuk dari berbagai aplikasi lainnya seperti FB, melalui WA. Dari berbagai uraian ini, maka sangat jelas sekali bahwa smartphone bisa digunakan secara positif untuk bisa memperoleh pengetahuan tergantung dari peran orang tua mengarahkan penggunaannya.

a. Kreatifitas tinggi

Anak yang sering memegang smartphone pasti akan berbeda dengan anak yang jarang atau tidak pernah memegangnya. Sebuah hal yang membuat perbedaannya secara positif adalah memunculkan kreatifitas yang tinggi pada anak. Anak memiliki Instagram, maupun yang lainnya. Anak secara bebas membuat kreatifitas berupa tulisan di dalam beranda FB. Misalnya, ia mencoba sebuah tulisan sastra, yaitu puisi. Kemudian, ia tuliskan di beranda dan disebarkannya. Ini bisa menjadi sebuah kreatifitas bagi dia di bidang karya sastra. Bahkan, ketika ada yang mengkritik tentang tulisannya, maka ia pun bisa secara kreatif memberikan tanggapan terhadap kritikan orang lain tersebut. Pastinya, tidak mudah membangun kreatifitas dalam menulis dikarenakan kurangpercayaan terhadap diri barangkali tulisannya tidak diterima oleh orang lain, tetapi hal ini ternyata menjadi sesuatu hal yang berbeda ketika dilakukan di FB, bahkan seakan hal ini menjadi suatu hal yang mudah.

c. Sabar

Karakter selanjutnya yang terbentuk dari penggunaan smartphone adalah karakter sabar. Sabar adalah sebuah sikap yang baik, tidak pernah menanggapi sesuatu dengan emosi atau terburuburu. Ketika dihadapkan pada suatu permasalahan maka ia akan memikirkannya serta mencari jalan keluarnya dengan berhati-hati. Hal ini menunjukkan kesabarannya. Dalam penggunaan aplikasi di smartphone pun bisa menjadikan anak menjadi anak yang memiliki sikap sabar. Anak ini bisa menjadi seorang yang memiliki karakter sabar tergantung dari aplikasi yang digunakannya. Misalnya saja, aplikasi yang berisi konten agama. Dalam aplikasi itu terdapat nasehat yang mengindikasikan agar anak menjadi sabar.

Dengan konten agama itu, anak dapat mengetahui sikap sabar itu seperti apa sehingga bisa mengaplikasikannya ke kehidupan. Bukan hanya itu, dalam aplikasi permainan pun kadang juga ada yang mengarahkan anak agar bisa menjadi seorang yang penyabar, misalnya permainan memancing. Permainan ini sebagaimana memancing di dunia nyata juga memberikan sebuah kesabaran bagi pemainnya, baik dari pemilihan umpan sampai dengan memancingnya. Memancing pada aplikasi ini memerlukan kesabaran menunggu sampai akhirnya di makan ikannya.

Ketika di makan ikan, ia pun harus berjuang agar bisa mendapatkan ikannya bahkan terkadang talinya putus atau ikannya terlepas dari kailnya. Permainan ini mengajarkan kepada anak agar bisa sabar menerima apapun keputusan dari suatu hal walaupun sudah direncanakan dengan matang. Akan tetapi, terkadang, sesuatu tidak sesuai dengan perencanaannya. Ternyata, sebuah karakter sabar ini bisa muncul sesuai dengan aplikasi apa saja yang memang mengandung sebuah pendidikan berupa sikap yang positif kepada anak sehingga anak pun menjadi orang yang sabar. Artinya, tetap diperlukan peran orang tua untuk mengawasi aplikasi apa saja yang digunakan di smartphone. Jujur Kejujuran merupakan kunci dari etos kehidupan. Dengan kejujuran, orang memiliki sebuah karakter yang baik sehingga bisa mendapat kepercayaan dari orang lain dari berbagai urusan. Jujur ini menjadi salah satu karakter yang bisa terbentuk melalui smartphone. Asalkan orang tua sebagai orang yang berada di lingkungan keluarga memberikan sebuah arahan kepada anak serta memberikan nasehat kepadanya pentingnya kejujuran. Jadi, anak harus jujur ketika menggunakan smartphone.

#### d. Ceria

Anak diharapkan mendapatkan sebuah kebahagiaan dengan aplikasi yang tersedia di smartphone. Dengan kebahagiaan yang didapatkan anak, maka dapat memudahkannya dalam menerima berbagai ilmu pengetahuan. Bahkan, kebahagiaan juga bisa memunculkan daya kreativitas, berupa keterampilan di bidang kreatif.

#### 2) Dampak Negatif

a) Mengganggu Perkembangan Anak.

Dengan canggihnya fitur-fitur yang tersedia di *handphone* seperti kamera, permainan (games) akan mengganggu siswa dalam menerima pelajaran di sekolah. Tidak jarang mereka disibukkan dengan menerima panggilan, SMS, *miscalled* dari teman mereka bahkan darikeluarga mereka sendiri. Lebih parah lagi ada yang menggunakan *handphone* untuk mencontek (curang) dalam ulangan/ujian. Bermain *handphone* saat guru menjelaskan pelajaran dan sebagainya. Kalau hal tersebut dibiarkan, maka generasi yang kita harapkan akan menjadi budak teknologi.

b) Fitur hiburan

*Handphone* juga bisa menurunkan prestasi belajar siswa. Misalnya MP3, siswa bisa saja lebih suka bersantai dengan mendengarkan lagu ketimbang harus belajar. Selain MP3, ada *game* yang juga bisa membuat siswa lebih suka menuntaskan bermain game dari pada menuntaskan tugas sekolah.

c) Menurunkan Konsentrasi

Konsentrasi adalah tingkat perhatian kita terhadap sesuatu. Dalam konteks belajar, berarti tingkat perhatian siswa terhadap segalapenjelasan dan bimbingan belajar sang guru. Seharusnya perhatian siswa diarahkan pada apa yang sedang mereka pelajari, tetapi seringkali *handphone* menyita sebagian besar waktu mereka. Sementara kita tahu bahwa penjelasan dan bimbingan guru merupakan salah satu cara belajar yang efektif. Jika mereka tidak memperhatikan, maka mereka telah kehilangan kesempatan untuk mengetahui apa yang telah mereka pelajari. Akibatnya, saat evaluasi, mereka tidak mempunyai bekal untuk evaluasi tersebut. Dan, nilai yang didapatkannya pasti rendah. Nilai rendah yang didapatkan siswa pada saat evaluasi diindikasikan sebagai proses pembelajaran yang tidak berhasil atau gagal.

d) Efek radiasi.

Selain berbagai kontroversi di seputar dampak negatif penggunaannya, penggunaan *handphone* juga berakibat buruk terhadap kesehatan, ada baiknya siswa lebih berhati-hati dan bijaksana dalam menggunakan atau memilih *handphone*, khususnya bagi pelajar anak-anak. Jika memang tidak terlalu

diperlukan, sebaiknya anak-anak jangan dulu diberi kesempatan menggunakan *handphone* secara permanen.

e) Rawan terhadap tindak kejahatan.

Pelajar merupakan salah satu target utama penjahat. Apalagi *handphone* merupakan perangkat yang mudah dijual, sehingga anak-anak yang membawa *handphone* bisa diikuti oleh maling yang mengincar *handphone* nya.

f) Sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku siswa.

Jika tidak ada kontrol dari guru dan orang tua, *handphone* bisa digunakan untuk menyebarkan gambar-gambar yang mengandung unsur pornografi.

g) Pemborosan.

Dengan mempunyai *handphone*, maka pengeluaran akan bertambah, apalagi jika *handphone* digunakan untuk hal-hal yang tidak bermanfaat maka hanya akan menjadi pemborosan saja.

h) Menciptakan lingkungan pergaulan sosial yang tidak sehat.

Ada keluarga yang tidak mampu, tetapi karena pergaulan dimana teman-temannya sudah dibelikan *handphone* sehingga mereka merengek-rengok kepada orang tuanya padahal orang tuanya tidak mampu.

i) Merusak akhlak. ( Karakter Anak )

Anak akan sulit diawasi, khususnya ketika masa-masa pubertas disaat sudah muncul rasa ketertarikan dengan teman lawan jenis, maka *handphone* menjadi sarana ampuh bagi mereka untuk komunikasi, tetapi komunikasi yang tidak baik. Hal ini akan mengganggu aktifitas yang seharusnya mereka lakukan yakni shalat/ Ibadah, makan, belajar, karakter anak yang buruk, melawan pada orang tua, guru,) hal-hal yang baik yang biasa dilakukan tidak dapat lagi dikerjakan sebagaimana biasa aktivitas yang dilakukan anak, karena mereka asyik sms-smsan dengan teman lawan jenisnya, juga diantara sesama jenisnya.

Arus globalisasi memang menjadi hantaran kuat bagi setiap individu, tanpa bekal yang cukup termasuk nilai-nilai moral dan budi pekerti, globalisasi akan menjadi badai yang dapat merusak kehidupan manusia dan ditambah kemajuan teknologi yang sangat pesat, salah satunya teknologi informasi. Penggunaan teknologi informasi seperti *smartphone* sangat tergantung pada pemakainya,

bagaimana cara dalam menggunakan teknologi ini. Namun semestinya harus ada kesadaran pada pemakainya, bahwasanya dibalik kecanggihannya yang diberikan oleh teknologi tersebut terdapat dampak negatif maupun efek bagi pemakainya. Tak sedikit orang yang terbiasa dengan perasaan gundah gulana karena tidak memiliki ponsel dalam waktu singkat. Para ilmuwan sekarang percaya bahwa mereka mengerti mengapa hal ini terjadi.

Kecemasan berpisah dengan *smartphone* ini bukan tentang tidak dapat melakukan panggilan, namun berakar pada fakta bahwa *smartphone* merupakan tempat penyimpanan kenangan, sebuah penelitian baru telah ditemukan. Banyak orang yang sering menggunakan Facebook, Instagram dan Twitter adalah bagian dari bagaimana mereka mengalami kehidupan dengan dunia maya dari keberadaan mereka, itu sebabnya mengapa tanpa ponsel mereka merasa seperti kehilangan anggota badan. Sebuah studi dari Sungkyun University dan City University of Hongkong menemukan kondisi ini dan dikenal sebagai *nomophobia*, gejalanya seperti tidak bisa mematikan *smartphone*, selalu memeriksa *smartphone* tersebut, terus-menerus mengisi baterai dan membawa *smartphone* kemana pun hingga ke kamar mandi.

#### **F. Dampak Negatif pada Karakter Anak**

Selain karakter positif, *smartphone* juga memberikan dampak negatif apabila tidak digunakan dengan baik. Bahkan, apabila tidak ada bimbingan dari orang tua maka akan menciptakan karakter negatif anak. Adapun karakter negatif yang bisa muncul akibat penggunaan *smartphone* sebagai berikut.

##### a. Egois

Dalam karakter manusia, sering muncul sebuah sikap yang mementingkan diri sendiri. Hal ini dikarenakan adanya sebuah karakter yang dipengaruhi oleh penggunaan *smartphone* secara negatif. Dengan sikap egois ini, anak akan bertindak sesuatu hal yang menurut dia benar tanpa memperhatikan berbagai kondisi serta saran dari orang lain. Ia lebih mengutamakan pendapat serta pemikirannya dibandingkan dengan pendapat orang lain.

##### b. Sombong

Ketika anak sering bermain aplikasi permainan yang ada di smartphone maka akan memunculkan sikap sombong. Apalagi dalam permainan tersebut, ia selalu menang. Kemenangan yang didapatkan ketika bermain permainan tersebut memunculkan sikap sombong karena merasa diri paling hebat dan selalu menang. Sikap labil sering menghampiri orang yang suka bermain media sosial. Apapun yang berkenaan dirinya selalu ingin diekspos. Apalagi dengan adanya HP sekarang ini, orang akan lebih mudah mengeksposnya. Kadang, apa yang diekspos ini sering berubah dikarenakan pola pikirannya yang terpengaruh oleh keadaan atau apa yang tertulis di media sosial. Ketika ada sesuatu yang dirasakan dalam kehidupan atau ada yang dibacanya di media sosial yang menyenangkan maka dia akan mengekspresikan diri dengan cara menulis ekspresinya dalam sebuah status di media sosial.

#### d. Pesimis

Sikap pesimis. Dalam hal ini, anak lebih mudah menyerah dalam kehidupan. Hal ini dikarenakan kesehariannya yang selalu mementingkan penggunaan smartphone, baik untuk bermain permainan maupun bermedia sosial. Karena kebiasaan ini, maka ketika dihadapkan sebuah permasalahan di dunia nyata maka ia pun akan mudah menyerah dan sebagai pelariannya adalah main permainan atau media sosial.

#### e. Penyendiri

Anak yang sering main HP terkadang memiliki dunianya sendiri. Anak akan mengindahkan atau meniadakan dunia yang lainnya. Bahkan anak tidak memperhatikan lagi siapapun dan apapun disekitarnya. Hal ini disebabkan konsentrasinya terfokus pada HP. Anak yang tidak menghiraukan disekitarnya ini akan menikmati kehidupan sendiri sehingga hal ini pun akan menciptakan suatu jurang pemisah antara dirinya dengan lingkungan sekitar. Hal tersebut akan menjadikan anak menjadi sulit bergaul dan beradaptasi dengan keadaan sekitar sehingga menjadikannya menjadi anak yang penyendiri.

Dampak positif maupun negatif yang diperoleh oleh anak saat menggunakan smartphone dikarenakan bimbingan para orang tua dan lingkungannya. Oleh karena itu perlu kiranya sebuah aturan khusus agar anak bisa memperoleh dampak

positif yang mampu memberikan motivasi atau keoptimisan kepada anak bukan dampak negatif yang malah akan menjadikan suatu hal yang dapat merugikan anak ke depannya.

Dengan *smartphone*, bisa diajarkan kepada anak karakter yang baik maupun yang tidak baik. Dengan mengetahui dampak positif dan dampak negatif penggunaan *smartphone* maka akan diketahui karakter apa yang bisa tercipta melalui penggunaan *smartphone* ini. Karakter

Ketergantungan dapat di tanggulangi atau diminimalisasikan dengan adanya bantuan dari lingkungan dan orang-orang sekitar kita, yang dapat menyadarkan pengguna *Smartphone* tersebut dengan menawarkan kegiatan yang lebih menarik lainnya dibandingkan hanya sibuk dengan *smartphone*, dan juga kasadaran dari pemakainya.

### **G.Solusi Penggunaan Smartphone dampak Negatif pada karakter Peserta didik**

#### 1. Solusi

Adapun solusi untuk menanggulangi atau mencegah berbagai dampak negatif dari penggunaan *gadget* tersebut terhadap anak-anak, di antaranya sebagai berikut:

- a) Hindari memperkenalkan *Smartphone* pada anak terlalu lama sebaiknya diperkenalkan pada anak ketika sudah mengerti dan bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk.
- b) Jangan memperkenalkan pada anak usia yang masih terlalu dini karena bisa berdampak terhadap kesehatan dan tumbuh kembangnya.
- c) Berikan pemahaman pada anak. Berikan pengarahan supaya anak tidak menggunakan *gadget* dalam waktu yang lama. Nasihati sang buah hati secara perlahan, dan jangan memaksanya untuk menghindari *gadget* karena akan membuat anak semakin penasaran.
- d) Jadilah contoh yang baik. Jangan hanya melarang namun, anda juga harus menjadi contoh yang baik bagi anak. Ketika di rumah, sebaiknya anda jangan terlalu lama atau terlalu asyik bermain *gadget*. Karena hal itu akan

ditiru oleh anak sehingga secara perlahan akan menjadi kebiasaan yang terus berlanjut hingga dewasa.

- e) Jangan terlalu memanjakan anak. Semakin anda memanjakan anak, semakin ia akan berbuat seenaknya. Dengan demikian anda harus tetap membatasi penggunaan *gadget* ini. Memanjakan boleh, asal jangan terlalu berlebihan.

### 1. Peran Guru.

- a. Guru dalam menanamkan nilai-nilai norma dan dalam memanfaatkan *smartphone*.
- b. Guru menciptakan suasana kelas ramah anak, contoh; menerima anak-anak apa adanya, memenuhi kebutuhan anak, melindungi anak dari segala ancaman, dan menghormati anak-anak.
- c. Guru sebagai *uswah/role model* dalam menggunakan teknologi (*smartphone*). Guru diharapkan tidak memegang *smartphone* pada saat proses belajar mengajar.
- d. Guru mengajarkan tata krama yang baik bagi anak, agar anak terbiasa menghargai sesama temannya di kelas.
- e. Guru melatih anak untuk membaca buku bacaan dengan suara lantang dan bergilir secara keseluruhan
- f. Guru membiasakan anak untuk mencari tugas melalui buku, bukan dari *smartphone*.

Menurut Dartyant penerapan norma tersebut dapat menghasilkan beberapa poin penting dalam diri anak, yakni:

- 1) Anak akan memiliki watak peduli, tangguh, jujur, cerdas.
- 2) Mengubah kebiasaan buruk anak *step by step* sehingga menjadi baik.
- 3) Anak akan menjadi berkarakter sehingga tertanam dalam jiwanya sifat yang memancarkan sikap dan tindakan baik.
- 4) Anak yang berkarakter baik akan mewujudkan kemampuan daya dorong dari dalam untuk menampilkan perilaku terpuji.



## 2. Peran orang tua.

### a. Kurangi pemakaian

Hidup di jaman sekarang artinya tidak jarang ada orangtua yang menegluh anaknya kecanduan *gadget*. Baik itu *smartphone* ataupun tablet. Padahal kecanduan akut terhadap *Smartphone* pada anak-anak dapat merusak kesehatan mereka, baik fisik maupun mental. Efek merusaknya dalam beberapa hal bisa sama seperti kecanduan alkohol. Penelitian yang dilakukan British Heart Foundation (BHF) (dalam theAsianparent Indonesia) menunjukkan bahwa hanya 1 dari 10 balita “generasi iPad” yang cukup aktif untuk bisa dikategorikan sehat. Namun bukan berarti anak harus dihindari sepenuhnya dari *Smartphone*. Bagaimanapun teknologi tetap memiliki peran dalam membantu perkembangan anak, asalkan kita tahu batasannya.

Menurut Putri Fitria (dalam theAsianparent Indonesia) cara mengatasi kecanduan *gadget/Smartphone* pada anak yaitu:

### a. Membatasi penggunaan

Batasi penggunaan *Smartphone* sesuai dengan rekomendasi usia anak. The American Academy of Pediatrics (2013) dan Canadian Paediatric Society (2010) telah menerbitkan pedoman *screen time* seperti berikut ini:

- 1) Anak-anak di bawah usia 2 tahun: sebaiknya tidak dibiarkan bermain *gadget* sendirian, termasuk TV, *smartphone* dan tablet.
- 2) Anak-anak usia 2 sampai 4 tahun: kurang dari satu jam sehari.
- 3) Usia 5 tahun ke atas: sebaiknya tidak lebih dari dua jam sehari untuk penggunaan rekreasional (di luar kebutuhan belajar).

### b. Beri Jadwal

Jadwalkan waktu yang tepat untuk bermain *gadge/Smartphonet*. Di luar itu, orangtua juga harus menyiapkan kegiatan alternatif lainnya agar anak tidak bosan dan beralih ke *gadget / Smartphone* lagi. Sehingga ia disibukan dengan kegiatan yang membuat ia sibuk dan senang dengan kegiatan yang diberika pada anak dengan arti kata dia akan beralih pandangan dan pikiran dan *Smartphone* pada kegiatan yang baru.

c. Jangan beri akses penuh

Letakkan tv atau komputer di ruang keluarga. Sehingga setiap anak menggunakannya, dia tidak sendirian dan masih dalam pengawasan anggota keluarga lainnya. Selain itu perangkat mobile juga sebaiknya tidak diserahkan pada anak sepenuhnya. Biarkan anak meminta izin terlebih dahulu jika ingin menggunakannya, dan ambil kembali setelah selesai.

d. Tepatkan wilayah-wilayah bebas gadget

Buat peraturan tidak boleh menggunakan gadget di tempat-tempat tertentu. Misalnya di meja makan, di kamar tidur, dan di mobil.

e. Ajarkan anak pentingnya menahan diri

Pastikan untuk memberikan pujian pada anak ketika ia berhasil menahan diri untuk tidak bermain game dan mengikuti aturan yang telah ditetapkan.

g. Berikan contoh yang baik

Sudah jadi pengetahuan umum bahwa anak meniru apa yang dilakukan orangtuanya. Untuk itu, *Parents* juga harus menjadi contoh yang baik, letakkan HP dan bermainlah bersama si kecil.

Selain itu dilain sisi terdapat juga kendala yang dihadapi orangtua dalam menangani anak yang kecanduan *gadget*. Menurut penelitian Yuli Irmayanti (2018) bebrapa kendala yang dialami oleh orangtua yaitu perilaku temper tantrum pada anak, latar belakang pendidikan orangtua, keterbatasan waktu orangtua karena sibuk bekerja, dan tidak dapat setiap saat memantau kondisi anak.

Dari paparan diatas tentang cara mengatasi dan kendala orangtua dalam menghadapi kecanduan gadget/Smartphone pada anak menurut Putri Fitria (dalam theAsianparent Indonesia) dan menurut penelitian Yuli Irmayanti (2018 berkontribusi untuk melihat hal-hal yang diteliti yang akan dijadikan sebagai kisi-kisi dalam instrumen penelitian ini

Pendampingan orang tua terhadap anak sangatlah dibutuhkan dan sangatlah penting, terlebih dalam pendampingan penggunaan gadget. Seiring perkembangan zaman dan dampak dari pandemi covid 19 yang menuntut para siswa untuk menggunakan gadget dalam proses belajar mengajar daring menyebabkan penggunaan gadget/handphone pada anak anak sekolah SMP

meningkat. Dan tingginya intensitas penggunaan gadget dikalangan anak-anak tanpa disertai dengan pengetahuan dan keterampilan serta kurangnya pengawasan dari orang tua akan membawa dampak buruk bagi pembentukan karakter anak. Orang Tua harus berusaha dengan baik sehingga dapat mengalihkan perhatian anaknya terhadap gadget, sehingga penggunaan gadget dapat diminimalisir. Namun orang tua yang memiliki latar belakang pendidikan rendah, cenderung sulit untuk mengendalikan anaknya dalam penggunaan gadget. Mereka menemui kesulitan untuk mengalihkan perhatian anak-anak terhadap gadget/Smartphonenya..

Oleh karena itu, diperlukan peran guru dalam meminimalisir penggunaan gadget /Smartphone tersebut

- 1) Waktu kebersamaan anak dengan orang tua.
- 2) Pengaruh budaya dan sifat gengsi anak jika tidak memiliki smartphone.
- 3) Pendidikan dan penerapan dalam belajar dan mengajarkan nilai agama.
- 4) Target pengasuhan yang dipengaruhi oleh konsistensi tanggung jawab orang tua terhadap anak, orang tua yang mengenal karakter anak

Pengasuhan orang tua dalam penggunaan teknologi di era digital (*smartphone*) dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain:

8Smartphone memiliki banyak dampak negatif terhadap perkembangan dan pendidikan karakter anak. Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anak agar tidak menghambat proses perkembangan dan pendidikan karakternya. Kemampuan orang tua dalam manajemen penggunaan Smartphone pada anak dipengaruhi oleh latar belakang pendidikan yang dimilikinya. Biasanya orang tua yang memiliki latar belakang pendidikan tinggi, lebih mampu mengendalikan gadget n *smartphone* secara bertahap.

Ponsel dan *smartphone* tetaplah benda yang sangat berguna sehingga tidak mungkin untuk menggunakannya sama sekali. Bahkan tidak tiba-tiba tidak menggunakan *smartphone* yang semula

kecanduan bisa lebih merusak secara psikologis. Untuk melawan kecanduan sebaiknya mematikan *smartphone* beberapa menit sehari, kemudian lebih lama pada hari berikutnya.

1. Tahu tempat menggunakan *smartphone*

Seseorang harus tahu dan menyadari kapan harus tidak menggunakan *smartphone*. Seperti saat berkendara, karena bisa merusak konsentrasi dan berujung kecelakaan, atau mungkin pada acara-acara resmi, meeting atau pertemuan penting. Perbanyak bicara secara langsung.

2. Perbincangan didunia nyata

Perbincangan didunia nyata tak dapat digantikan dengan obrolan via ponsel maupun *smartphone* hanya dengan cara mengirim pesan atau chatting. Bertatap muka memberi lebih banyak pemahaman terhadap apa yang dirasakan lawan bicara dan bagaimana respon yang tepat. Komunikasi dengan banyak melibatkan bahasa tubuh dan hubungan yang nyata tak akan terjadi hanya percakapan via ponsel maupun *smartphone*.

3. Ukurlah pemakaian *smartphone*

Seorang pengguna *smartphone* mungkin tidak menyadari betapa banyak waktu yang mereka pakai untuk menggunakan *smartphone* dan apa saja yang mereka lewatkan. Padahal momen hanya terjadi di dunia nyata, seperti serunya berbincang dan bercanda gurau dengan orang-orang terdekat keluarga dan membahas kehidupan masa depan memecahkan masalah bersama dengan sama-sama saling terbuka pikiran dan menerima pendapat dari keluarga memecahkan masalah, lain halnya sekarang semua masalah dikembalikan pada *Smartphone* tempat pelimpahan masalah.

## **H. Hubungan Smartphone pada Karakter Peserta Didik**

Dalam pandangan Islam karakter disebut juga akhlak. Karakter atau akhlak dipahami sebagai kebiasaan suatu ucapan atau perbuatan yang dilakukan secara terus menerus.<sup>24</sup> Oleh karena itu, pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter yang baik terhadap segala hal yang terlibat sehingga memiliki kesadaran, pengetahuan, dan tindakan dalam melaksanakan

nilai-nilai tersebut.<sup>25</sup> Menurut kementerian pendidikan nasional karakter didefinisikan sebagai akhlak, tabiat, watak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk berfikir, bersikap, cara pandang, dan bertindak.<sup>26</sup> Dari beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan usaha mendidik anak untuk menumbuhkan nilai-nilai kehidupan menjadi perilaku dan budi pekerti yang lebih baik. Pendidikan karakter sangat penting untuk ditanamkan kepada anak sejak dini, agar anak tumbuh dengan baik, santun dan memiliki budi pekerti yang baik.

Secara umum penggunaan gadget sangat berdampak pada aspek perkembangan anak, yang meliputi aspek nilai agama dan moral, aspek perkembangan Bahasa, aspek fisik dan motorik, aspek kognitif, serta aspek sosial dan emosional

a. Pada aspek perkembangan nilai agama dan moral.

Penggunaan gadget bagi anak yang kurang pengawasan dari guru dan orang tua memungkinkan anak mengakses situs-situs yang tidak seharusnya diakses oleh anak-anak. Jika hal ini terjadi akan berdampak pada kerusakan moral/akhlak dan berakibat fatal bagi nilai-nilai agama yang di anutnya. Hal ini terjadi karena mudahnya akses internet dalam menampilkan segala konten yang harusnya belum layak ditonton oleh anak. Kemudahan pengaplikasian gadget dan aplikasi yang terdapat di dalamnya telah memberikan keluasaan pada anak usia dini secara bebas untuk memperoleh berbagai hal yang mereka inginkan.

b. Dari aspek kognitif

Penggunaan gadget pada anak bisa mengasah kemampuan berpikir dan imajinasi anak. Anak yang sering menggunakan gadget dapat mengembangkan kreativitasnya. Hal ini disebabkan karena gadget dilengkapi dengan berbagai aplikasi dan gambar yang menarik juga mendukung kreativitas. Misalnya: dari gadget yang mempunyai beberapa situs dan aplikasi untuk menggambar dan mewarnai, menyusun balok/gambar yang tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak dan tingkah laku anak dirumah dan disekolah.

Dengan gadget anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh fitur-fitur terbaru yang mampu meningkatkan kemampuan berimajinasi anak. Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran pada ikut berpengaruh positif dalam meningkatkan daya pikir dan otak anak. Selain itu, gadget memberi kesempatan kepada anak untuk leluasa mencari informasi. Bagi pola pikir anak, gadget membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak. Hal ini secara tidak langsung sangat mendukung

c. Dari aspek perkembangan fisik dan motorik anak,

Penggunaan gadget memiliki dampak yang negatif terhadap perkembangannya. Anak yang sering bermain gadget, akan menyebabkan mereka menjadi anak-anak yang cenderung malas bergerak dan beraktivitas fisik. Anak yang sering menghabiskan waktunya bersama dengan gadget juga akan menghambat motoriknya

Anak akan mengalami obesitas atau kegemukan karena mereka jarang beraktivitas secara fisik dan lebih sering untuk menghabiskan makanan sambil bermain Smartphone.

d. Dari segi aspek perkembangan sosial dan emosional,

Smartphone dapat memberikan dampak positif dan negatif terhadap perkembangan anak. Anak yang sering menghabiskan waktunya Bersama gadget menjadikan interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya akan terganggu. Pertumbuhan dan perkembangan kemampuan sosialisasi anak akan menjadi buruk akibat dari kesibukan gadgetnya tanpa mau memperdulikan orang lain.

Hal ini juga mengakibatkan anak kurang mampu mengontrol emosinya sehingga anak tidak mau mendengarkan nasehat dan cenderung marah marah saat diberi nasehat, kurang bersosialisasi dan menjadi individualisme, sikap individualisme ini menyebabkan anak kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Adapun dampak positif penggunaan gadget adalah mampu menjalin komunikasi jarak jauh dengan orang lain melalui media sosial. Pemakaian gadget

harus diperhatikan dan diawasi oleh orang tua dan guru agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal dengan kemampuan sosial dan kontrol emosi yang baik.

Permasalahan lainnya yang memungkinkan adalah anak menjadi malas membaca buku. Ini terjadi karena perangkat gadget tampak lebih menarik dan menggoda karena memiliki tampilan visual yang fantastis bahkan dapat memperlihatkan sesuatu sesuai dengan kenyataan nyata. Namun disamping dari dampak negatif, gadget juga memberikan beberapa dampak yang positif, diantaranya; memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dan pengenalan terhadap *vocabularies* (kosa kata) baru maupun dalam bahasa asing.

Smartphone merupakan alat canggih yang merupakan kabar baik bila bisa dipergunakan kearah yang baik Bila kita tidak dapat menuntun peserta didik menggunakan Smartphone alat ini merupakan ujian atau tantangan. Cobaan yang harus dihadapi oleh orang tua dan guru dalam membentuk karakter anak pada yanag baik jangan sampai terjerumus kelembah yang hina. Peserta didik diarahkan pada hal yang dapat menenangkan Rohaninya ketika ia sudah mulai terbawa arus yang buruk dalam Menggunakan Smartphone, contohnya dengan melaksanakan Shalat, karena shalat adalah senjata sakti yang diberikan kepada kita. Dengan senjata ini, kita dapat mematahkan serangan hawa nafsu setan. Shalat adalah penawar mujarab. Dengan shalat, kita membersihkan jiwa dan rohani kita dari aneka perangai keji dan buruk. Dia adalah jalan yang terbaik sekali kita lalui untuk selalu ingat Allah swt.<sup>34</sup> Dasar hukum diwajibkannya shalat yaitu firman Allah swt. dalam surat Al-Bayyinah/98 ayat 5 yang berbunyi:

وَمَا أُمِرُوا إِلَّا لِيَعْبُدُوا اللَّهَ مُخْلِصِينَ لَهُ الدِّينَ ۗ حُنَفَاءَ وَيُقِيمُوا الصَّلَاةَ وَيُؤْتُوا  
الزَّكَاةَ وَذَلِكَ دِينُ الْقِيَمَةِ ۗ

Artinya : “Padahal mereka tidak disuruh kecuali supayamenyembah Allah dengan memurnikan ketaatan kepada-Nya dalam (menjalankan) agama

---

<sup>34</sup> Teungku Muhammad Hasbi Ash-Shiddieqy, *Kuliah Ibadah: Ibadah Ditinjau dari Segi Hukum dan Hikmah*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2010), Cet. I, h. 105.

yang lurus, dan supaya mereka mendirikan shalat dan menunaikan zakat; dan yang demikian itulah agama yang lurus” (Q.S. Al-Bayyinah/98:5)<sup>35</sup>

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ  
وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: “Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.”<sup>36</sup>

Manusia diciptakan Tuhan ada dalam dua kemungkinan yaitu kemungkinan seperti Iblis dan satu lagi kemungkinan seperti malaikat. Manusia diciptakan diantara keduanya bisa saja benar dan salah. Manusia yang menggunakan akal untuk berbuat akan terjadi perilaku yang baik, karena segala sesuatu yang akan diperbuat diterlebih dahulu mempertimbangkan segi baik dan buruknya sesuatu hal, tapi sebaliknya siswa yang tidak mempergunakan akal pikirannya dia akan memperbuat sesuai dengan hal naluri atau keniginan hatinya, bagai mana menurut dia bagus tanpa memikirkan kerugian atau dampak buruk pada lingkungannya pada dirinya juga pada oranglain, dan lingkungan sekitarnya.

Begitu juga pada masalah sehari-hari akal akan berpikir untuk memecahkan masalah yang ada pada diri manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dengan intelegensi peserta didik akan memiliki kapasitas untuk belajar dengan pengalamannya dan beradftasi dengan lingkungan.dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang studi tertentu. Hal tersebut dapat diumpamakan seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran Matematika akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada siswa yang lain. Kemudian karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tersebut untuk belajar lebih giat, dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan. Dan sebaliknya siswa yang tidak bisa memusatkan perhatiannya pada pelajarannya membuat dia bermalasan dan

---

<sup>35</sup>.Depertemen Agama RI, Op. Cit, h.....

<sup>36</sup>. Ibid h.....



terpikir pada alat teknologi yang sering dia pakai seperti Smartphone membuat dia bahagia tidak perlu mencari ilmu yang bermampaat itu karena kecanduan. Firman Allah dalam Surat Ali Imran ayat 104.<sup>37</sup>

Artinya : *“Hendaklah ada diantara kamu segolongan Orang yang menyeru kepada kebaikan, dan menyuruh berbuat yang makruf dan mencegah dari yang mungkar mereka itulah orang-orang yang beruntung,”*

Ayat diatas menguraikan bahwa siapa pun orang yang melihat stusi yang berdampak buruk pada penggunaan Smartphone harus segera mungkin dinasehati.

### **I. Penelitian yang relevan**

Pada dasarnya suatu penelitian yang akan dibuat dapat memperhatikan penelitian lain yang dapat dijadikan rujukan dalam mengadakan penelitian. Sehingga kajian yang akan dilaksanakan lebih terarah dan tidak hanya berupa hasil subyektifitas penulis saja. Selain sebagai rujukan, penelitian terdahulu atau kajian pustaka berfungsi untuk bahan pertimbangan yang bersinggungan dengan penelitian yang hendak dilakukan. Biasanya penelitian terdahulu yang digunakan adalah penelitian yang terkait langsung dengan penelitian yang sedang dilakukan. Adapun penelitian terdahulu yang hampir sama diantaranya sebagai berikut :

1. Sitilistika (2019) dalam jurnalnya yang berjudul Dampak Penggunaan Smartphone terhadap pendidikan Karakter Anak di era Milenial menyimpulkan bahwa : . Karakter anak bisa tercipta dari penggunaan smartphone, baik karakter yang memiliki dampak positif atau karakter yang memiliki dampak negatif. Dampak positif yang bisa tercipta dari penggunaan smartphone diantaranya; pengetahuan, kreatifitas tinggi, sabar, jujur, dan ceria. Sedangkan Dampak negatif yang bisa tercipta dari penggunaan smartphone diantaranya; egois, sombong, labil, dan

---

<sup>37</sup> Alkuran terjemah

penyendiri.an untuk sousinya Perlu peran Orang tua dan Lingkungan sekitarnya untuk bisa menciptakan karakter anak yang Positif.

2. Fitri Faiziah dalam jurnalnya yang berjudul : Dampak penggunaan Smartphone pada Prilaku siswa kelas XI dalam pembelajaran Sosiologi di MA al-Iklas kuala Mondor, B

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dampak penggunaan *smartphone* pada perilaku siswa kelas Xi di MA Al-Ikhlas Kuala Mandor B, penggunaan *smartphone* oleh siswa dapat mempengaruhi perilaku mereka dalam kesehariannya dalam proses pendidikan. Bukan hanya di sekolah, pelajar yang aktif menggunakan *smartphone* akan lupa waktu, kewajibannya belajar akan sering di tinggalkan, dan senang bermalas-malasan. Namun di MA Al-Ikhlas memberikan dan menerapkan peraturan agar mengurangi kesempatan siswa bermain *smartphone* dalam proses belajar mengajar, meskipun peraturan tersebut belum sepenuhnya berjalan seperti yang di inginkan, karna masih saja ada siswa yang melanggar peraturan tersebut.

Selain itu di MA Al-ikhlas juga menerapkansalah satu program yakni program menghafal Al-Qur'an dan Hadist, program tersebut di laksanakan juga untuk mengurangi dampak negatif dan kesempatan siswa bermain *smartphone* di lingkungan sekolah. Sedangkan dampak penggunaan *smartphone* yang ada di MA AL-Ikhlas Kuala Mandor B adalah Dampak positif penggunaan *smartphone* yakni menambah ilmu pengetahuan, siswa dan guru dapat mengakses berbagai informasi di mana pun dan kapanpun melalui *smartphone* sehingga menambah wawasan dan pengetahuan, dan dapat dengan mudah mencari materi yang akan di pelajari dan yang sudah di pelajari secara luas, mempermudah komunikasi yakni guru dan siswa menjadi lebih mudah dalam berkomunikasi guru yang bisa hadir kesekolah tetap bisa memberikan materi dan siswa tetap bisa menerima materi pembelajaran, memperluas jaringan pertemanan yakni baik guru maupun siswa dapat dengan mudah mencari teman baru ddengan cepat dan mudah dalam skala kecil maupun skala besar, dan sebagai media hiburan yakni *smartphone* dapat

digunakan sebagai pengisi waktu kosong agar siswa menjadi tidak bosan namun tetap dalam konteks belajar. Diberikan yang menarik pada Peserta didik.

Dampak Negatif penggunaan *smartphone* yakni membuat peserta didik malas belajar yakni siswa menjadi lupa waktu dan asyik bermain *smartphone* sehingga membuat mereka malas belajar yakni, mengganggu perkembangan yakni siswa bisa mengakses dan melihat apa saja dengan *smartphone* dan siswa terfokus atau bergantung pada *smartphone* seperti mereka yang dalam kesehariannya bermain game hal tersebut yang nanti dapat mempengaruhi perkembangan apabila tidak ada kontrol dan secara terus menerus dibiarkan, mengganggu konsentrasi belajar yakni di manapun berada siswa tidak terlepas dari *smartphone* nya sehingga pada saat belajarpun *smartphone* tetap ada seakan menjadi temannya, mempengaruhi sikap dan perilaku yakni siswa menjadi lupa waktu saat bermain *smartphone* sehingga perilaku mereka di sekolah menjadi berubah, dan mengalami pemborosan yakni kebutuhan yang akan terus-menerus bertambah sementara *smartphone* digunakan secara tidak efektif.

3. Ahmad Fadilah (2011) dengan judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Alat komunikasi Hand Phone (HP) terhadap Aktivitas Belajar siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan”.

Ahmad Fadilah adalah Mahasiswa Universitas Islam Negeri. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara singkat dengan beberapa orang tua di Longgo, Desa Pong Leko, Kecamatan Ruteng, diketahui bahwa sebagian besar anak-anak usia sekolah dasar sudah mengenal dan menggunakan *smartphone*. Mereka menggunakan *smartphone* untuk mengakses media sosial dan bermain game baik online maupun offline. Anak-anak mendapatkan *smartphone* dari pemberian orang tua atau hanya menggunakan *smartphone* yang dimiliki orang tuannya. Kesimpulan dari penelitian ini Beberapa hal dapat ditarik sebagai kesimpulan. Pertama, anak-anak usia sekolah dasar di Longgo, Desa Pong Leko, Kecamatan Ruteng, Manggarai sudah biasa menggunakan *smartphone* dalam keseharian mereka. Sebagian waktu di luar jam sekolah dilalui dengan bermain *smartphone*. Pengawasan oleh orang tua masih sangat terbatas. Kedua, secara positif, penggunaan *smartphone*

mempermudah proses komunikasi, dapat membantu anak untuk mengerjakan tugas, sebagai media hiburan, mudah mendapatkan informasi. Akan tetapi, secara negatif, penggunaan *smartphone* secara berlebihan menyebabkan berkurangnya komunikasi secara langsung, serta kurangnya kemampuan mengekspresikan pemikirannya karena sudah dibiasakan dengan serba instan.

#### **D. Kerangka Berpikir**

*Smartphone* merupakan salah satu alat komunikasi, baik berupa lisan maupun tulisan. *Smartphone* juga dapat menyampaikan informasi dari satu pihak kepada pihak lainnya. *Smartphone* sangat efektif dan efisien, karena bentuknya yang tanpa kabel dapat dibawa dan dipakai di mana saja. Disamping manfaatnya bagi kehidupan sehari-hari, *Smartphone* juga mungkin dapat berdampak negatif bagi kehidupan manusia, khususnya bagi para pelajar, karena saat ini *Smartphone* tidak hanya dimiliki oleh orang dewasa, tetapi sudah banyak juga dimiliki oleh remaja khususnya pelajar. Salah satu contoh dampak negatif dari *Smartphone* yaitu perubahan karakter Peserta didik kearah yang buruk.

Peserta didik bisa saja terlalu asik memainkan *Smartphone* yang mereka miliki sehingga waktu untuk belajar dan beribadah menjadi sedikit. Misalnya dalam hal shalat, karena terlalu asik memainkan *Smartphone*, baik berupa menelepon, SMS, mendengarkan musik, ataupun bermain internet, maka saat datang waktunya shalat diabaikan begitu saja, begitu juga waktu Belajar disekolah anak sering malas dan tidak fokus dalam belajar bahkan mengganggu temannya waktu belajar. Peserta didik juga sudah banyak yang melawan pada Orang tua bila disuruh ber ibadah dan bekerja membantu orang Tua, dan begitu juga dengan guru bila diarahkan siswa pada pelajarannya, melawan dan tidak menghiraukannya, karena menurut dia mengganggu keasikan main *Smartphone*, yang seharusnya waktunya dipakai untuk membaca Al-Qur'an dan belajar yang merupakan salah satu tugas utama manusia di muka bumi. Berdasarkan kajian teori serta mengkaji laporan dari hasil penelitian sebelumnya sebagaimana yang telah dijelaskan di atas, maka dalam penelitian ini dipandang perlu mengajukan kerangka pemikiran sebagai berikut:

Penggunaan *Smartphone* akan mempengaruhi secara Positif dan negatif terhadap Karakter Peserta didik. Adanya solusi keterkaitan yang negatif antara penggunaan *Smartphone* dengan karakter Peserta didik.dengan memberikan modal pendidikan Agama pada Peserta didik. Sebagaiman dinyatakan Allah dalam Quran Surat Thaha ayat. 123-124 <sup>38</sup>

قَالَ اهْبِطَا مِنْهَا جَمِيعًا بَعْضُكُمْ لِبَعْضٍ عَدُوٌّ فَإِمَّا يَأْتِيَنَّكُمْ مِنِّي هُدًى فَمَنِ اتَّبَعَ هُدَايَ فَلَا يَضِلُّ وَلَا يَشْقَى ﴿١٢٤﴾ وَمَنْ أَعْرَضَ عَن ذِكْرِي فَإِنَّ لَهُ مَعِيشَةً ضَنْكًا وَنَحْشُرُهُ يَوْمَ الْقِيَامَةِ أَعْمَى

*Artinya : “Dia Allah berfirman, turunlah kamu berdua dari surga bersama-sama, sebagian kamu menjadi musuh bagi sebagian yang lain jika datang kepadamu petunjuk dariku, maka ketauhilah barang siapa yang mengikuti petunjukku dia tidak akan sesat dan tidak akan celaka. Barang siapa yang berpaling dari peringatanku, maka sungguh dia akan menjalani kehidupan yang sempit dan kami akan mengumpulkan pada hari kiamat dalam keadaan buta”.*

Kecanduan *Smartphone* akan berdampak pada permusuhan kebodohan dan memiliki sifat penyendiri tidak mau berhubungan dengan makhluk alam sekitarnya, lingkungan keluarga, sekolah dan alam sekitarnya.

---

<sup>38</sup> Quran terjemah h.

### **BAB III**

#### **MOTODOLOGI PENELITIAN**

##### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

Adapun yang menjadi lokasi penelitian ini adalah Jorong Siduampan Kenagarian Batahan Kecamatan Ranah Batahan Kabupaten Pasamann Barat. Yang menjadi alasan pemilihan lokasi ini karena keinginan tahuan peneliti tentang Dampak penggunaan Smartphone terhadap karakter Peserta didik di SMPN I Ranah Batahan. di laksanakan selama 2 bulan.

##### **B. Latar Penelitian**

Latar penelitian adalah tempat dimana peneliti melakukan penelitian. Tempatnya berlokasi di Jorong Siduampan Kenagarian Batahan Kecamatan Ranah Batahan Kabupaten Pasamann Barat. Yang menjadi subjek penelitian adalah Siswa di SMPN I Ranah Batahan Kelas VII.

##### **C. Metode dan Sumber Penelitian**

Bagai metode penelitian adalah merupakan penelitian deskriptif deskriptif analisis.<sup>1</sup> Kerja dari metode deskriptif analisis adalah dengan cara menganalisa data yang diteliti dengan memaparkan data tersebut dari objek kajian sehingga dapat diperoleh kesimpulan.<sup>2</sup> Metode deskriptif analisis ini peneliti gunakan untuk melakukan pelacakan dan analisa terhadap Dampak penggunaan Smartphone terhadap karakter Peserta didik di SMPN I Ranah Batahan Pasaman Barat.

Penelitian kualitatif sering pula disebut metode etnografik, metode fenomenologis, atau metode impresionistik.<sup>3</sup> Sebab untuk memasuki objek penelitian atau sering disebut sebagai situasi sosial (atau aktor/pelaku/orang-orang, dan aktivitas). Penelitian berfikir apa yang akan ditanyakan, (1) setelah berfikir sehingga menemukan apa yang akan ditanyakan, maka peneliti selanjutnya bertanya, pada orang-orang yang dijumpainya ditempat tersebut.

---

<sup>1</sup> Sudarto, *Metode Penelitian Filsafat*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996), 47.

<sup>2</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Peneliti an Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1992), h. 51

<sup>3</sup>Nana Sujana, dkk., *Penelitian dan Penelaian Pendidikan*, ( Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2004), h. 195

(2) setelah pertanyaan diberikan jawaban, peneliti akan menganalisis apakah pertanyaan yang diberikan itu betul atau tidak. (3) kalau jawaban atas pertanyaan dirasakan betul, maka dibutuhkan kesimpulan. (4) kembali terhadap kesimpulan yang di buat. Dapat Kalau jawaban atas pertanyaan dirasakan betul, maka dibutuhkan kesimpulan yang dibuat.

#### **D. Data dan Sumber Data**

Data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan, selebihnya data adalah tambahan, seperti dokumen dan lain.<sup>4</sup> Adapun sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh.<sup>5</sup> Sumber data dalam penelitian ini terbagi kepada dua macam antara lain data primer dan data sekunder sebagai berikut:

##### **1. Sumber primer**

Sumber primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Data primer disebut juga sebagai data asli atau data baru yang memiliki sifat *up to date*. Mendapatkan data primer, peneliti harus mengumpulkannya secara langsung.<sup>6</sup> Yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah :

- a. Peserta didik Kelas VII. 1. VII 2 SMPN I Ranah Batahan
- b. Kepala sekolah di SMPN I Ranah Batahan Pasaman Barat.
- c. Tata Usaha di SMPN I Ranah Batahan kabupaten Pasaman Barat.
- d. Guru SMPN I Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat

##### **2. Sumber sekunder**

Sumber sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian.<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup> Lofland, *Analizing Sosial Setting: A Guid to Qualitative Observation and Analysis*, (Belmont: Wadswotr Publishing Company, 1984), h. 47

<sup>5</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Bina Aksara, 1992), h. 198

<sup>6</sup> Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2011), h. 117

<sup>7</sup> W. Gulo, *Metode Penelitian*, (Jakarta: PT. Gramedia Widia Sarana Indonesia, 2001), h. 64

Sumber sekunder dalam penelitian ini adalah buku kelas VII SMPN I Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat..<sup>8</sup>

### **E. Instrument dan Prosedur Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data yang dimaksud di sini merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dari lapangan. Untuk memperoleh data yang akurat serta dapat dipertanggung jawabkan, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan alat pengumpul data sesuai dengan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini menggunakan sebagai berikut :

#### 1. Observasi

Observasi atau disebut juga dengan pengamatan adalah “cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan dan percepatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan<sup>9</sup>.

Metode ini juga melakukan pengamatan langsung keobjek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Penulis melakukan pengamatan langsung dilapangan tentang Dampak penggunaan Smartphone terhadap karakter Peserta didik di SMPN I Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat.

Dalam pembuatan catatan lapangan, peneliti akan menempuh langkah-langkah yaitu : Membuat catatan, menyediakan buku harian pengalaman lapangan dan membuat catatan kronologis. Yang di observasi dalam penelitian guru dan kepala sekolah dan dan siswa di Tata Usaha SMPN I Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat.

#### 2. Wawancara

Wawancara ialah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna suatu topik tertentu.<sup>10</sup> Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa anggapan yang perlu dipegang oleh peneliti dalam menggunakan metode interview terhadap objek (responden) yaitu orang yang paling tahu tentang dirinya sendiri, apa yang

---

<sup>8</sup> Mukhtar, Bimbingan Skripsi, Tesis dan Artikel Ilmiah (Panduan Berbasis Penelitian Kualitatif Lapangan dan Perpustakaan, (Jakarta: Gaung Persada Pers, 2009), h. 90

<sup>9</sup> Anas Sudjono, Pengantar Pendidikan, (Jakarta : Raja Grafindo, 2007). H. 75

<sup>10</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan, (Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), h. 216



dinyatakan oleh subjek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya dan interpretasi subjek tentang pertanyaan- pertanyaan yang diajukan peneliti kepadanya adalah sama dengan apa yang dimaksudkan oleh peneliti.

Wawancara yang dipakai untuk memperoleh data tentang bagaimana Dampak penggunaan Smartphone terhadap Karakter Peserta didik di SMPN I Ranah Batahan. Wawancara ini ditujukan kepada guru, kepala sekolah dan siswa Tata Usaha SMPN I Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat.

### 3. Dokumentasi

1. Dokumentasi adalah “teknik pengumpulan data yang berlangsung ditujukan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen”<sup>11</sup>. Dan juga mempelajari catatan mengenai data-data pribadi responden berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat lenger, agenda dan sebagainya”. Hal ini dilakukan dengan cara mengunjungi kepala sekolah, kepala tata usaha dan guru, Peserta didik di SMPN I Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat. Untuk mendapatkan dokumen yang berkaitan dengan Dampak penggunaan Smartphone terhadap Karakter Peserta didik di SMPN I Ranah Batahan Dokumentasi

Penelitian dari observasi atau wawancara akan menjadi lebih dapat dipercaya apabila didukung oleh adanya dokumen.<sup>12</sup> Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen terdiriatas catatan public dan pribadi yang didapatkan peneliti tentang tempat atau partisipan dalam suatu dalam suatu penelitian.<sup>13</sup> Adapun dokumen yang diperlukan sebagai bahan penulisan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.1. Dokumen yang diperlukan dalam observasi

No	Jenis Dokumen
1	Letak geografis Sekolah
2	Keadaan Sekolah

<sup>11</sup>Mahmud, *op-cit*, h. 183

<sup>12</sup>*Ibid*

<sup>13</sup>*Ibid*

No	Jenis Dokumen
3	Sarana dan Prasarana sekolah
4	Kondisi Lingkungan Sekolah
5	Visi dan Misi
6	Sekolah Kegiatan Pembelajaran

Kabupaten Pasaman Barat.

#### F. **Prosedur Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel. Melis dan Humberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualifikasi dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu :

1. Data Reduction (Reduksi data) merupakan proses berfikir sintesif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi. Sedangkan mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok. Memfokuskan pada hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dicari.
2. Data Display (penyajian data), penyajian data dapat dilakukan dalam uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Penyajian data yang dilakukan oleh penulis yaitu data-data yang diperoleh dari SMPN I Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat.
3. Concluding drawing/verification merupakan kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila ditemukan

bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.<sup>14</sup>

Dalam penelitian kualitatif aspek proses lebih ditekankan dari pada hanya sekedar hasil. Dalam proses analisis kualitatif terdapat tiga bagian kegiatan utama yang saling berkaitan dan terjadi secara bersamaan yaitu : reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Sedangkan analisisnya menggunakan

analisis interaktif dari ketiga komponen utama tersebut. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah sejak awal akan tetapi mungkin juga tidak karena masalah dan rumusan dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara atau masalah bayangan dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

#### **G. Pemeriksaan Keabsahan Data**

Untuk menguji keabsahan data kualitatif dapat dilakukan melalui strategi, yaitu :

1. *Triangulator*  
Yaitu, tehnik menggunakan multi investasi, multi sumber atau data, atau multi metode untuk mengkonfirmasi temuan yang muncul.
2. *Member check*  
Yaitu proses pengecekan data diperoleh peneliti kepada pemberi data.
3. *Long term observation*  
Yaitu melakukan perpanjangan pengamatan dimana peneliti berada di lapangan sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai.
4. *Peer examination*  
Yaitu tehnik dilakukan melalui berdiskusi dengan teman sejawat tentang hasil sementara atau hasil akhir yang dilakukan peneliti.
5. *Participatory of collaborative modes of research*  
Yaitu tehnik menekankan pada partisipasi dalam keseluruhan pase penelitian mulai dari konseptual studynya, menulis hingga menghasilkan temuan.

---

<sup>14</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R dan D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 216.

6. *Researcher's biases*

Yaitu menekankan kemampuan peneliti mengklarifikasi asumsi-asumsi dan orientasinya terhadap sebuah teori.

7. Analisis kasus negative

Yaitu teknik dengan melihat kasus negative, yaitu dengan melihat kasus yang tidak sesuai atau berbeda dengan dengan hasil penelitian hingga pada saat tertentu.

8. *Thick description*

Yaitu teknik ini digunakan untuk memuji keteralihan (validasi eksternal) dimana seseorang meneliti dituntut melaporkan hasil penelitian dengan menguraikannya setelah mungkin.

9. *Auditing*

Yaitu melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Teknik ini digunakan untuk menguji dependability (reliabilitas).<sup>15</sup>

Dalam kaitannya dengan penelitian ini, peneliti menyimpulkan menggunakan data teknik dalam pengumpulan data untuk menjamin keabsahan data, yaitu :

1. Triangulation

Triangulasi teknik pemeriksaan keabsahan data memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu.<sup>16</sup> Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan adalah melalui sumber lainnya.<sup>17</sup> Triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda melalui metode kualitatif.<sup>18</sup>

Hal ini dapat dicapai melalui : (1) membandingkan data hasil pengamatan dengan data wawancara. (2) membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi. (3) membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu. (4) membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang rakyat biasa, orang yang berpendidikan

---

<sup>15</sup>Lexy J. Moleong , *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2002), h. 1

<sup>16</sup>*Ibid*

<sup>17</sup>*Ibid, h. 178*

<sup>18</sup>*Ibid*

menengah atau tinggi, orang berada dan orang pemerintahan. (5) membandingkan wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

## 2. Member Check

Member Check yaitu proses pengecekan data diperoleh peneliti kepada pemberi data. Teknik dilakukan peneliti dengan menunjukan dan mengkonformasikan kembali data-data yang telah diperoleh sebelumnya kepada informan yang sama.

Sumber data merupakan salah satu bagian yang penting dalam penelitian. Sumber data pada penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer merupakan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari sumbernya secara langsung, sedangkan sumber data sekunder digunakan untuk mendapatkan informasi tidak langsung dari sumbernya. Menurut Sutopo baik penelitian kualitatif maupun kuantitatif mengakui adanya dua jenis data yaitu data kuantitatif (berkaitan dengan kuantitas) dan data kualitatif (berkaitan dengan kualitas). Pada penelitian kualitatif menekankan pada makna dan lebih memfokuskan pada data kualitas dengan analisis kualitatifnya dan tetap memandang data kuantitas sebagai fenomena untuk mendukung analisis kualitatif bagi pemantapan makna sebagai simpulan akhir penelitian.<sup>19</sup>

Data Pada penelitian ini berupa data kualitas dan data kuantitas yang diperoleh dari sumber data. Untuk mendapatkan data yang lengkap sumber data menjadi sangat penting agar penelitian menghasilkan pemahaman simpulan yang tepat. Sumber data menurut Sutopo terdiri dari narasumber (informan), peristiwa atau aktivitas, tempat atau lokasi, benda, gambar, dan rekaman, serta dokumen.<sup>20</sup> Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Data Primer

Data primer adalah data yang diambil dari sumber data secara langsung oleh peneliti melalui wawancara dan observasi terhadap informan penelitian. Sedangkan menurut Lofland bahwa “sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan”.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> Sugiyono, 2008. *Op Cit* h 48

<sup>20</sup> *Ibid.* h 50 – 54.

<sup>21</sup> Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. h 157.

Menurut Hasan data primer ialah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan yang memerlukannya. Data primer di dapat dari sumber informan yaitu individu atau perseorangan seperti hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Data primer ini antara lain;

- Catatan hasil wawancara.
- Hasil observasi lapangan.
- Data-data mengenai informasi.<sup>22</sup>

Data diambil dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi kepada narasumber yang menguasai permasalahan dalam penelitian ini. Data diambil di SMPN I Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat

## 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapat dari sumber bacaan dan berbagai macam sumber lainnya seperti lewat dokumen, surat kabar, buletin, majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi, dan sebagainya. Data sekunder merupakan data yang telah tersedia dalam berbagai bentuk. Biasanya sumber data ini lebih banyak sebagai data statistik atau data yang sudah diolah sedemikian rupa sehingga siap digunakan dalam statistik biasanya tersedia pada kanto-kantor pemerintahan, biro jasa data, perusahaan swasta atau badan lain yang berhubungan dengan penggunaan data.<sup>23</sup> Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter)

## 3. Studi Kepustakaan

Studi Kepustakaan Studi kepustakaan yaitu mencari dengan mengumpulkan bahan yang berhubungan dengan masalah yang diteliti untuk memperoleh data sekunder dengan cara membaca, mempelajari dan mendalami literatur-literatur yang berhubungan masalah dengan masalah yang dibahas dalam skripsi ini sehingga peneliti memperoleh landasan teori yang cukup untuk mempertanggungjawabkan analisis dan pembangunan masalah.

---

<sup>22</sup> Hasan, M. Iqbal. 2002. *Pokok-pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Ghalia Indonesia, Bogor. h 82.

<sup>23</sup> Daniel, Moehar .2002. *Metode Penelitian Sosial Ekonomi*. Jakarta : Bumi Aksara. h 113.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil penelitian

##### 1. Gambaran Umum Obyek Penelitian

Sejarah singkat SMPN I Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat. SMPN I Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat berada di Jalan Lintas Desa Baru-Silaping Nagari Batahan Kecamatan Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat Propinsi Sumatera Barat, SMPN I Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat ini mempunyai tujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian serta keterampilan peserta didik untuk mengikuti pendidikan yang lebih lanjut.<sup>1</sup>

SMP Negeri 1 Ranah Batahan telah berdiri sejak Tanggal 01 April 1979, awalnya sekolah tersebut merupakan sekolah Swasta yang ber KKM pada SMPN Ujung Gading Kec. Koto Balingka . Sekolah ini merupakan sekolah SMP pertama yang didirikan di wilayah Silaping, untuk memenuhi kebutuhan Pendidikan di Silaping khususnya di Kabupaten Pasaman Barat, sebagai wadah untuk menciptakan sumber daya Manusia yang berilmu, bermutu dan berakhlak mulia sebagaimana amanah “ Tujuan Pendidikan Nasional “ yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Sejak perubahan status dari Sekolah Swasta menjadi sekolah Negeri, SMPN I Ranah Batahan mulai berkembang dan membaik, baik dari jumlah siswa maupun dari kompetensi siswanya. Sekolah ini sudah mendapatkan banyak prestasi dibidang akademik maupun non akademik, baik ketika berstatus swasta bahkan setelah alih status menjadi sekolah negeri. Tingkatan prestasi yang diraih yaitu ditingkat kecamatan dan kabupaten. Dari tahun ketahun SMP Negeri 1 Kecamatan Ranah Batahan mengalami perubahan yang cukup signifikan, dilihat dari kondisi pembangunan dan fasilitas yang cukup memadai yang kian hari kian membaik membuat sekolah tersebut semakin

---

<sup>1</sup> Muklan , 2023, wawancara pada hari Kamis tanggal 24 Pebruari.

dikenal.

bapak Ade Goarga Selaku kepala tata usaha mengatakan bahwa pada awalnya sekolah ini masih menumpang pada sekolah negeri, karena sekolah ini merupakan sekolah yang baru di kenagarian Silaping masih banyak kekurangan sarana dan prasaranan juga fasilitasnya sehingga sekolah ini belum bisa mandiri seperti halnya SMP yang lainnya. Namun atas keseriusandan kegigihan Kepala sekolah dan para Staf lainnya dengan berjalannya waktu akhirnya sekolah ini bisa menjadi sekolah negeri dan terfaforit di Ranah Batahan.<sup>2</sup>

Sekolah tersebut sudah mengalami pertukaran kepala sekolah sejak peralihan status dari Sekolah Swasta menjadi sekolah negeri sudah sebanak 3 kali dan sekarang sedang berlangsung pergantian kepala sekolah yang ke 4 dan sekarang yang menjadi PLT nya adalah Muklan, S.Pd yang akan menggantikan dan yang akan melaksanakan tugas kepala sekolah sampai kepala sekolah yang baru terpilih.<sup>3</sup>

Berikut tabel nama-nama pimpinan sekolah tersebut

Tabel 2.1

Daftar Nama Pimpinan SMPN I Ranah Batahan

<b>NO</b>	<b>Nama Sekolah</b>	<b>Kepala Sekolah</b>	<b>Masa jabatan</b>
1	SMPN I Ranah Batahan	Yanuarsyah S.Pd	1989- 2000
2	SMPN I Ranah Batahan	Ruston. S.Pd MPd	2001-20007
3	SMPN I Ranah Batahan	Harisman S.Pd	2008-2016
4	SMPN I Ranah Batahan	PLT. Muklan. S.Pd	2017-2003

Sumber Data: Bapak Hadya Gorga, A.Md pa tanggal 24 Pebruari 2023

<sup>2</sup> Wawancara Dengan T.U , Ade Goarga Tanggal 24 Pebruari 2023

<sup>3</sup> Wawan Cara Dengan Bapak Hadya Gorga, A.Md Pada Tanggal 24 Pebruari 2023



Tabel 2.2  
Nama dan Lokasi SMPN I Ranah Batahan

<b>Nama SD</b>	<b>SMP N I Ranah Batahan</b>
NPSN	10303104
Jenjang Pendidikan	SMP
Status Akreditasi	B
Posisi geografis	0,3933.(Lintang.) 99,4666 (Bujur)
No. Telp Sekolah	085364203015
Alamat Sekolah	Jl. Desa Baru Silaping
RT / RW	0/0
Kode Pos	26366
Kelurahan	Batahan
Kecamatan	Ranah Batahan
Kabupaten	Pasaman Barat
Provinsi	Sumatera Barat
SK Pendiri Sekolah	030/U/1979
Tanggal SK Pendiri	01/04/1979
SK Izin Operasional	DIK.038/23/1979
Tanggal SK izin Operasional	01/04/1979
Email	SmpnIranahbatahan@gmail.com
Nama wajib Pajak	SMP N I RANAH BATAHAN
NPWP	001277318202000
Daya Listrik	5500
Tanggal berdiri sekolah	01/02/1979

## 2. Visi dan Misi Sekolah SMP N I Ranah Batahan

Sebagai sebuah institusi layak nya memiliki visi dan misi guna untuk melihat kemana arah sebuah institusi tersebut dan apa yang diharapkan setelah selesainya menimba ilmu di institusi tersebut. Demikian halnya SMP N I Ranah Batahan, juga memiliki visi dan misi agar menjadi patokan baik untuk pihak sekolah maupun bagi atau calon walimurid yang akan mendaftarkan anaknya untuk menimba ilmu disekolah tersebut.

Berikut ini yang menjadi fokus orientasi terhadapseluruh sistem dan program pendidikan di SMP N I Ranah Batahan adalah:

### a. Visi

Terwujudnya Peserta Didik yang Bertaqwa, ber prestasi dan peduli Lingkungan.

### b. Misi.

1. Mengoptimalkan pemahaman Ajaran agama dengan melaksanakan pembelajaran Agama dan budi pekerti
2. Memantapkan pelaksanaan ajaran agama dengan mengablikasikan ajaran agama yang dianut warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengoptimalkan pelaksanaan kurikulum SMP Negeri I Ranah Batahan dengan melaksanakan semua kegiatan yang berpedoman pada kurikulum tersebut.
4. Melaksanakan pembelajaran yang efektif dan Efisien dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran yang berkwalitas.
5. Meningkatkan perestasi akademik dan non akademik ditingkat kabupaten dengan menggali dan mengoptimalkan potensi Peserta didik.
6. Menanamkan Nilai-nilai kepedulian peserta didik terhadap lingkungan dengan membiasakan peserta didik peduli terhadap lingkungan baik disekolah maupun diluar sekolah.

### c. Tujuan SMPN I Ranah Batahan.

Tujuan sekolah kami merupakan jabaran dari visi dan misi

sekolah agar komunikatif dan bisa di ukur sebagai berikut.

- 1) Unggul dalam perolehan nilai EBTANAS
  - 2) Unggul dalam persaingan masuk ke jenjang SMA/MA/SMK Negeri atau sederajat.
  - 3). Mampu menerapkan ilmu pengetahuan agama dan teknologi sesuai dengan perkembangan ITI;
  - 4). Terciptanya kehidupan beragama yang aman dan tentram
3. Kondisi Lingkungan Sekolah

Untuk mendukung terwujudnya visi dan misi tersebut, kondisi fisik juga harus diperhatikan untuk menunjang pencapaian visi dan misi SMPN 1 Ranah Batahan Pasaman Barat antara lain sebagai berikut:

- a. Letak geografis SMPN 1 Ranah Batahan yang strategis mudah dijangkau dari berbagai penjuru.
- b. Memilikitenaga guru dan karyawan baik yang sudah tetap maupun yang belum tetap dengan jumlah yang relatif cukup.
- c. Sebagian guru berkesempatan mengikuti pendidikan S-2
- d. Memiliki sarana pergedungan dan peralatan yang relatif memenuhi kebutuhan.
- e. Kondisi non fisik yang dapat disimak dan dirasakan SMPN 1 Ranah Batahan Pasaman Barat adalah jiwa dan semangat menerima perubahan menuju kepada kebaikan. Sikap demikian memudahkan untuk membentuk lingkungan belajar yang kondusif untuk berkembang.

### 3. Sarana dan prasarana

Sekolah merupakan sarana pendidikan atau satu lembaga yang di selenggarakan oleh sejumlah orang atau kelompok dalam bentuk kerja sama untuk mencapai tujuan pendidikan, selain guru, siswa dan pegawai, sarana dan prasarana juga merupakan salah satu faktor penunjang yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran.<sup>4</sup> Fasilitas yang lengkap akan menentukan keberhasilan suatu

---

<sup>4</sup> Wawancara dengan ibu Rahmi. S.Ag, wakil kesiswaan SMP N I, pada Tanggal 24 Pebruari 2023

proses belajar mengajar yang akan bermuara pada tercapainya tujuan pendidikan secara maksimal.

Kelengkapan suatu sarana dan prasarana selain sebagai kebutuhan dalam meningkatkan kualitas *outputnya*, juga akan menambah presentase sekolah dimata masyarakat atau orang tua untuk menyekolahkan anak-anak mereka. Proses belajar mengajar tidak akan maksimal jika tanpa dukungan sarana dan prasarana yang lengkap dan memadai. Oleh karena itu, maksimalisasi antara siswa, guru, sarana dan Prasarana yang ada disekolah SMP N I Ranah Batahan. Sarana dan prasarana yang di maksud adalah segala fasilitas yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah tersebut dalam usaha sebagai pendukung pencapaian tujuan pendidikan. Sarana dan prasarana berfungsi untuk membantu dalam proses pembelajaran di sekolah SMPN I Ranah Batahan, khususnya yang berhubungan langsung dalam kelas, serta sarana yang lengkap akan menjamin tercapainya pembelajaran.

Keadaan Sarana dan Prasarana di SMPN 1 Ranah Batahan Pasaman Barat

Tabel 2,3

<b>Nama Bangunan/Lapangan</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Kondisi</b>
Ruang belajar	9	Baik
Ruang kepala sekolah	1	Baik
Ruang Tata Usaha	1	Baik
Ruang BK	1	Baik
Ruang guru	1	Baik
Lab computer	1	Baik
Perpustakaan	1	Baik
Ruang UKS	1	Baik
WC	4 (siwa), dan 3 (guru)	Baik
Tempat parkir	1	Baik
Lapangan upacara	1	Baik
Lapangan volley	1	Baik
Ruangan Lap IPA	1	Baik

Sumber Data : Kantor Tata Usaha SMPN 1 Ranah Batahan, tanggal 24 Pebruari 2023

---

Tabel.2.4  
Kondisi Tenaga Pendidikan dan Kependidikan

No	Uraian	Jumlah	Ket
<b>1.</b>	<b>Tenaga Pendidik</b>		
	a. PNS	11 Orang	
	b. Honorer	11 Orang	
<b>2.</b>	<b>Tenaga Kependidikan</b>		
	a. Tata Usaha	3 Orang	
	b. Petugas kebersihan	2 Orang	
NO	Nama Majelis Guru	Status Kepegawaian	
1	Muklan. S.Pd	Kepala Madrasah	
2	Rahmi. S.Ag	Guru Pendidikan Agama.	
3	Yulia Erna, S.Pd	Guru KWN	
4	Eliza Sopia, S.Pd	Guru Bahasa indonesia	
5	Karta Munari, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia	
6	Erawati. S.Pd.	Guru Bahasa Indonesia	
7	Irna Wati, S.Pd.	Guru Bahasa Inggris	
8	Saimartua, S.Pd	Guru Bahasa Inggris	
9	Efiani, S.Pd	Guru Matematika	
10	Hanni Mufihat, S.Pd	Guru Matematika	
11	Deliana S.Pd	Guru Matematika	
12	Sri irwani, S.Pd.	Guru Matematika	
13	Siti Riski Amelia, S.Pd	Guru IPA	
14	Sopia Angginta S.Pd	Guru IPA	
15	Anita Wahyuni , S.Pd	Guru IPA	
16	Lidia S.Pd	Guru IPS	
17	Yulismar. S.Pd	Guru IPS	
18	Adenarija. S.Pd	Guru Senibudaya	
19	Sri Mulyani S.Pd	Guru BK	

No	Uraian	Jumlah	Ket
20	Novia susana. S.Pd	Guru BK	
21	Eka Swanda Putra. S.Pd	Guru BK	
22	Hadya Gorga. Amd	Tata Usaha	
23	Ihdha Rahimi. Skom	Staf Tata usaha	
24	Yusrianda Rustam.	Staf Pustaka.	
25	Ilham Rahmad NST	Petugas Kebersihan.	
26	Khairanis	Petugas Kebersihan.	

Tabel 2.5

## TUGAS POKOK DAN FUNGSI ORGANISASI SEKOLAH

NO	JABATAN	TUGAS
1	Kepala Sekolah	<p>Melaksanakan Tugas Manajerial Berupa :</p> <p>Menyusun Perencanaan</p> <p>Mengorganisasikan Kegiatan</p> <p>Mengarahkan / Mengendalikan Kegiatan</p> <p>Mengkoordinasikan Kegiatan</p> <p>Melaksanakan Pengawasan</p> <p>Menentukan Kebijakan</p> <p>Mengadakan Rapat / Mengambil Keputusan</p> <p>Mengatur Proses Belajar Mengajar</p> <p>Mengatur Administrasi Ketatausahaan, Ksiswaan, Ketenagaan, Sarana Prasarana, Keuangan</p> <p>Melaksanakan Tugas <b>Administrator</b> Berupa :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Perencanaan</li> <li>2.Pengorganisasian</li> <li>3.Pengarahan dan Pengendalian</li> <li>4.Pengkoordinasian</li> <li>5.Pengawasan</li> <li>6. Evaluasi</li> </ol>

NO	JABATAN	TUGAS
		<p>7. Kurikulum</p> <p>8. Kesiswaan</p> <p>9. Ketatausahaan</p> <p>10. Ketenagaan</p> <p>11. Kantor</p> <p>12. Keuangan</p> <p>13. Perpustakaan</p> <p>15. Laboaratorium</p> <p>16. Ruang Keterampilan – Kesenian</p> <p>17. Bimbingan Konseling</p> <p>18. UKS</p> <p>19. OSIM</p> <p>20. Serbaguna</p> <p>21. Media Pembelajaran</p> <p>22. Gudang</p> <p>23. 7K</p> <p>24. Sarana / Prasarana dan Perlengkapan Lainnya</p> <p>Melaksanakan Tugas <b>Supervisor</b> Berupa :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Proses Belajar Mengajar</li> <li>b. Kegiatan Bimbingan</li> <li>c. Kegiatan Ekstrakurikuler <ul style="list-style-type: none"> <li>d. Kegiatan Kerja sama dengan masyarakat dan Instansi Lainnya</li> <li>e. Kegiatan Ketatausahaan</li> <li>f. Sarana Prasarana</li> <li>g. Kegiatan OSIM</li> <li>h. Kegiatan 7K</li> <li>i. Perpustakaan</li> <li>j. Laboratorium</li> <li>k. Kantin / Warung Madrasah</li> </ul> </li> </ul>

NO	JABATAN	TUGAS
		l. Koperasi Madrasah m. Kehadiran Guru, Pegawai, dan Siswa
2.	Wakil Kepala	Wakil Kepala Madrasah membantu Kepala Madrasah dalam Kegiatan kegiatan sebagai berikut ; n. Penyusunan rencana, pembuatan program kegiatan dan program pelaksanaan o. Pengorganisasian p. Pengarahan q. Ketenagaankerjaan r. Pengkordinasian s. Pengawasan t. Penilaian u. Identifikasi dan pengumpulan data v. Pengembangan keunggulan
4.	Ka. Perpustakaan	Perencanaan pengadaan buku/bahan pustaka/media elektronika Pengurusan pelayanan perpustakaan Perencanaan pengembangan perpustakaan Pemeliharaan dan perbaikan buku-buku/bahan pustaka/media elektronika Melakukan layanan bagi siswa, guru dan tenaga kependidikan lainnya, serta masyarakat Penyimpanan buku perpustakaan / media elektronika Menyusun Tata tertib perpustakaan Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan perpustakaan secara berkala
6.	Guru Mata Pelajaran	Membuat perangkat pembelajaran Melaksanakan kegiatan pembelajaran Melaksanakan kegiatan penilaian Proses belajar,



NO	JABATAN	TUGAS
		<p>Ulangan harian, Ulangan umum, Ujian Akhir</p> <p>Melaksanakan analisis hasil ulangan harian</p> <p>Menyusun dan melaksanakan program perbaikan dan pengayaan</p> <p>Mengisi daftar nilai siswa</p> <p>Melaksanakan kegiatan membimbing ( pengimbasan pengetahuan ) kepada guru lain dalam proses kegiatan belajar mengajar</p> <p>Membuat alat pelajaran / alat peraga</p> <p>Menumbuh kembangkan sikap menghargai karya seni</p> <p>Mengikuti kegiatan pengembangan dan pemasyarakatan kurikulum</p> <p>Melaksanakan tugas tertentu di madrasah</p> <p>Mengadakan pengembangan program pengajaran yang menjadi tanggung jawabnya</p> <p>Membuat catatan tentang kemajuan hasil belajar</p> <p>Mengisi dan meneliti daftar hadir siswa sebelum memulai pembelajaran</p> <p>Mengatur kebersihan ruang kelas dan praktikum</p> <p>Mengumpulkan dan menghitung angka kredit untuk kenaikan perangkatnya.</p>
7.	Wali Kelas	<p>Pengelolaan kelas</p> <p>Penyelenggaraan administrasi kelas meliputi : denah tempat duduk siswa, papan absensi siswa, daftar pelajaran kelas, daftar piket kelas, buku absensi siswa, buku kegiatan pembelajaran /buku kelas, tata tertib siswa, pembuatan statistic bulanan siswa</p> <p>Pengisian daftar kumpulan nilai ( leger )</p> <p>Pembuatan catatan khusus tentang siswa</p>

NO	JABATAN	TUGAS
		Pencatatan mutasi siswa Pengisian buku laporan penilaian hasil belajar Pembagian buku laporan hasil belajar
8.	Tata Usaha	Perencanaan administrasi program dan anggaran koordinator administrasi ketatausahaan pengelola administrasi program dan anggaran Pembinaan staf.

Tabel 2.6  
Kondisi Peserta Didik

No	Uraian	Jumlah	Ket
1.	Jumlah Rombel	8 Rombel	
	Jumlah Kelas 7	70 Peserta Didik	
	Jumlah Kelas 8	64 Peserta Didik	
	Jumlah Kelas 9	52 Peserta Didik	
	Total Keseluruhan Peserta Didik	186 Peserta Didik	
<b>Jumlah Seluruhnya</b>		<b>372</b>	

Tabel. 2.7  
Daftar Nama-nama Siswa yang Menggunakan Smartphone  
Kelas VII 1

NO	NAMA	Merek smarphone
1	Ahmad Almuji	Vivo
2	Airin Saputri	Vivo
3	Alya Widyaningrum	Vivo
4	Asnelli Yulfina	Opo 12
5	Aura Dertriana Putri	Opo 12
6	Citra Aspiransa	Opo.12

7	Desy Arthalita Pratiwi	Samsung
8	Hafids Ramadan Hutahean	Samsung
9	Hamdi	Samsung
10	Hunafa Itghiana	Opo A3 S
11	Ikhsan Adha	Op O A 3 S
12	Irham Habibi	Opo A.3s
13	July Santra Waruhu	Vivo 2 3e
14	Putriani Laila	Vivo 23e
15	Seli Namora	Realme 71
16	Semesta Putra Gowasa	Realmi 71
17	Suci Murni Lahagu	Realmi 71
18	Tasya Anggina	Opo A3 S
19	Tati Suriani Gea	Opo A3 S
20	Tazkiya Mafaza	Opo A3 S
21	Tina Sahra	Opo 12
22	Ulfisya Solehah	Opo 12
23	Vanisha Ramadanti Swara	Opo 12
24	Warman Saputra Mendofa	Realmi 71
25	Yustiani Hia	Realmi 71

Tabel. 2.8  
Daftar Nama-nama Siswa yang Menggunakan Smartphone  
Kelas VIII 2

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>Merek Smartphone</b>
1	Ali Yul Azmi	Opo A3 S
2	Aulia Wulandari	Opo A3 S
3	Aura Gustania Putri	Opo A3 S
4	Dadang Alfazara	Vivo 2 3e
5	Erik Kantonal	Vivo 2 3e

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>Merek Smartphone</b>
6	Fikrul Islam	Vivo 2 3e
7	Fitra Cindy Siskarti Zai	Realmi 71
8	Finna Nayyatul Izzah	Realmi 71
9	Greca Nofikanita Harita	Realmi 71
10	Icut Mutiayani	Samsung
11	Idri Fadilah	Samsung
12	Iren Putri Junika Zuliwu	Opo 12
13	Julhan Damaruddin	Opo 12
14	Lena Asifa	Opo 12
15	Lukman Abdul Khair	Samsung
16	Nur Fatimah	Samsung
17	Putri Aliza	Realmi 71
18	Rifki Anggara	Realmi 71
19	Risa Meida	Realmi 71
20	Sandini Afwaza	Samsung
21	Sopia Meita	Samsung
22	Wawan Saputra	Vivo 2 3e
23	Yelsi Putri	Vivo 2 3e
24	Zahra Sa'adah	Vivo 2 3e

TABEL 2. 9

## DATA SISWA SMPN 1 RANAH BATAHAN TAHUN 2023

<b>Kelas</b>	<b>Laki-laki</b>	<b>Perempuan</b>	<b>Jumlah</b>
VII. 1	8	17	25
VII. 2	7	17	24
<b>JUMLAH</b>	<b>15</b>	<b>34</b>	<b>49</b>
VIII .1	18	11	29
VIII. 2	17	15	32

<b>Kelas</b>	<b>Laki-laki</b>	<b>Perempuan</b>	<b>Jumlah</b>
JUMLAH	35	26	61
1X. 1	15	10	25
1X. 2	13	12	25
JUMLAH	28	22	50
	78	82	
Jumlah siswa			160

Dari hasil wawancara penulis dengan bapak kepala sekolah, tujuan pendidikan di SMPN I Ranah Batahan yaitu, untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, teknologi dan keterampilan, yang mana diharapkan peserta didik bisa mandiri dan siap pakai bila dihadapkan dengan kemajuan zaman melalui skill atau keterampilan Peserta didik. Kepala sekolah juga memberikan tujuan dalam pendidikan keagamaan yaitu bertakwa pada tuhan yang maha Esa, karena dengan iman peserta didik bisa membentengi dirinya dari arus globalisasi yang akan menghancurkan karakter Peserta didik terutama dalam menghadapi alat komunikasi Pintar yaitu Smartphone, hal ini bisa memberikan dampak positif dan juga negatif terhadap siswa itu sendiri. Dampak positif yang akan terjadi adalah bisa saja dengan adanya smartphone akan membantu atau mempermudah siswa juga menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam belajar maupun mengerjakan tugas-tugas yang diberikan gurunya disekolah. Akan tetapi, dengan kemudahan yang ditawarkan oleh smartphone tersebut tidak menutup kemungkinan akan memberikan efek samping bagi siswa itu sendiri. Efek samping yang akan muncul ketika para siswa menggunakan smartphon dengan waktu yang lama akan membuat para siswa tersebut kecanduan karena dengan adanya smartphone siswa tidak hanya bisa browsing akan tetapi smartphone tersebut juga menawarkan permainan atau game yang bisa saja akan membuat para siswa tersebut lalai karena keasiakan bermain game tersebut, sehingga muncullah dampak negatif yang akan menyebabkan kurangnya fokus dalam belajar baik disekolah maupun di rumah nya sendiri.

## **B. Hasil Penelitian**

Sebagai mana penelitian yang telah penulis lakukan, penulis memperoleh data mengenai Dampak Smartphone Terhadap Karakter Peserta Didik di SMPN I Ranah Batahan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam bab ini akan penulis uraikan data yang sesuai dengan rumusan masalah. Hal ini dimaksudkan untuk memaparkan data yang diperoleh dari penelitian mengenai Dampak Smartphone Terhadap Karakter Peserta Didik di SMPN I Ranah Batahan.

Dalam hal ini penulis memaparkan mengenai Dampak Smartphone Terhadap Karakter Peserta Didik di SMPN I Ranah Batahan dibagi menjadi 3 (tiga) bagian yaitu, Penggunaan Smartphone di SMPN I Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat, Dampak Positif dan negatif penggunaan smartphone pada karakter peserta didik di SMPN I Ranah Batahan dan solusi penggunaan smartphone terhadap peserta didik SMPN I Ranah Batahan, sebagai berikut:

### **1. Penggunaan Smartphone di SMPN I Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat.**

Sebagaimana sekolah pada umumnya sangat melarang siswa dan siswinya untuk membawa dan menggunakan smart phone kesekolah karena akan mengganggu proses belajar dan mengajar. Demikian pula dengan SMPN I Ranah Batahan ini, pihak sekolah sangat melarang siswa-siswinya untuk membawa smart phone kesekolah karena ditakutkan akan mengganggu proses belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan muklan selaku kepala sekolah.

Senada dengan itu Ade Goarga selaku kepala bidang tata usaha juga mengatakan “ Penggunaan *Smart phone* di SMPN I Ranah Batahan Peserta didik tidak boleh membawa Smart phone apapun jenisnya.

Hal ini sudah memperkuat bahwa dilarangnya bagi peserta didik untuk membawa *Smart phone* kesekolah, bahkan beliau menambahkan “yang dibolehkan untuk membawa *Smartphone* hanyalah guru dan staf pendidik

lainnya”.<sup>5</sup> Hal ini dipertegas oleh kepala sekolah bahwa “ guru-guru dan staf yang membawa *Smart phone* hanya diperbolehkan mempergunakannya diruang guru atau kantor dan tidak diperbolehkan membawanya ke dalam kelas, sedangkan bagi peserta didik kalau kedapatan membawa *Smart phone* maka akan disita oleh pihak sekolah dan hanya wali murid (orang tua) yang bisa mengambilnya kembali”.<sup>6</sup>

Berdasarkan beberapa pernyataan diatas, penulis melihat adanya larangan dan sanksi bagi peserta didik yang membawa *smart phone* kesekolah. Bahkan *smarphone* milik siswa akan disita dan disimpan di kantor oleh majlis guru atau guru BK yang mana *smarphone* tersebut tidak akan dikembalikan sebelum dijemput oleh orang tua atau wali murid itu sendiri, dan ketika wali murid mengambilnya, akan diberikan perjanjian tidak akan membiarkan Peserta didik mengulagi perbuatannya dan akan menjadi tanggung jawab wali murid (orang tua) untuk memeriksa ransel peserta didik saat akan berangkat kesekolah.

Tidak hanya kepada peserta didik, hal demikian ternyata juga berlaku kepada guru maupun staf bahwa penggunaan Smartphone pada guru dan pegawai Tendik diberikan kebebasan untuk membawa Smartphone dengan catatan tidak boleh membawa kedalam sekolah dan menggunakannya ketika proses belajar dan mengajar.

Berikut tata tertip untuk para siswa SMPN I Ranah Batahan

### **TATA TERTIB**

### **SISWA SMP NEGERI 1 RANAH BATAHAN**

#### **PASAL 8**

#### **LARANGAN-LARANGAN**

Dalam kegiatan sehari-hari di sekolah siswa dilarang melakukan hal-hal berikut :

12. Membawa HP.Smarphone dan sejenis lainnya.

---

<sup>5</sup> Wawan cara dengan Bapak T.U Hadya Gorga, A.Md pada tanggal 24 Pebruari 2023 Jam 10. 30 WIB..

<sup>6</sup> Wawan cara dengan Bapak Kepala Muklan tanggal 24 Pebruari 2023 Jam 11. 30

## PASAL 9

Tata tertib pendidik dan tenaga kependidikan di SMPN I Ranah Batahan

21. Tidak diperbolehkan membawa Smartphone didalam kelas /Tatap muka

Dari hasil temuan yang didapat oleh penulis bahwa, SMPN I Ranah Batahan ini tidak diperkenankan untuk membawa smart phone kesekolah bahkan terdapat larangan dan sanksi bagi siswa yang kedapatan membawa smart phone kesekolah. Tidak hanya kepada siswa, ternyata juga ada peraturan untuk para staf dan guru yang mengajar bahwa tidak boleh membawa smart phone kedalam kelas dan tidak boleh dipergunakan dijam belajar, dalam hal ini kata sanksi bagi guru atau staf yang membawa smart phone ke kelas tidak dijelaskan apakah ada atau tidak.

Pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk pribadi siswa memperbaiki dan membangun bangsa yang beradab begitupun dengan penerapan peraturan sekolah yang harus benar-benar mendidik siswa supaya sekolah tersebut dapat mencetak para siswa yang berprestasi. Salah satu upaya yang dilakukan oleh guru untuk penerapan peraturan sekolah yaitu larangan untuk membawa telephone genggam atau yang lebih sering disebut dengan smartphone di karenakan dapat mengganggu dalam proses belajar mengajar di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Kebijakan ini berlaku di setiap sekolah-sekolah tertentu dan akan dan akan mendapat sanksi apabila anak tersebut melanggar peraturan, akan tetapi adapun sekolah yang melarang untuk membawa handphone seperti halnya di sekolah SMPN I Ranah Batahan.

Salah satu kewajiban peserta didik adalah belajar, untuk merubah dari yang buruk pada yang baik. dan pengetahuan anak dimasa depannya nanti. begitu juga dengan siswa di SMPN I Ranah Batahan. Mereka menggunakan Smartphone atas dasar keinginan mereka sendiri untuk memperoleh informasi atau pelajaran-pelajaran tertentu, misalnya ketika mereka berada di rumah, mereka menggunakan Smartphone untuk belajar dan terkadang ada di antara mereka yang belajar dengan bantuan orang tua.dengan adanya peraturan melarang bawa smartphone kesekolah sudah jelas secara nyata anak terhindar dari Smartphone diwatu anak berada di lokasi sekolah dan selama proses Belajar berlangsung.



## 2. Dampak Positif dan negatif penggunaan smartphone pada karakter peserta didik di SMPN I Ranah Batahan

### a. Dampak Positif

Penggunaan *smarphone* pada saat ini tidak bisa dihindari lagi karena sudah merupakan kebutuhan bagi pelajar. Dampak positif smarphone dalam dunia pendidikan diantaranya ;

#### 1. Menambah Ilmu Pengetahuan (Rajin Belajar )

Siswa lebih rajin belajar menggunakan Smartphone di bandingkan menggunakan buku karena memiliki alasan tertentu yaitu belajar menggunakan Smartphone lebih memiliki wawasan yang lebih luas di bandingkan dengan belajar menggunakan buku. Smartphone yang di ketahui memiliki banyak aplikasi yang dapat menambah wawasan siswa.

Salah satu kewajiban peserta didik adalah belajar, untuk merubah dari yang buruk pada yang baik. dan pengetahuan anak dimasa depannya nanati. begitu juga dengan siswa di SMPN I Ranah Batahan, mereka menggunakan Smarphone atas dasar keinginan mereka sendiri untuk memperoleh informasi atau pelajaran-pelajaran tertentu, misalnya ketika mereka berada di rumah, selain dari bantuan orang tuanya, Smarphone merupakan alternative termudah dan tercepat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru sebagai pekerjaan rumah. Hal ini dibenarkan oleh bapak Asrul selaku wali murid dia mengatakan bahwa

Anak saya biasa dipinjamkan handphone untuk belajar sendiri diwaktu malam karena kalau ketika siang anaknya di sibuk kan dengan aktifitas mengaji.<sup>7</sup>

Hal senada juga disampaikan oleh M. Ridwan, Lisna Yanti, dan ernawati, meraka mengatakan bahwa handphone merupakan jalan untuk mempermudah anak-anak dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh gurunya.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup>.Pak Asrul orang tua siswa pada tgl 20 januari 2023 jam 17.00 wib di Rumah siswa.

<sup>8</sup> M. Ridwan, Lisna Yanti, Ernawati orang tua siswa pada tgl 20 januari 2023 jam 17.00 wib di Rumah siswa.

Dari pernyataan walimurid yang telah berhasil di wawancarai bahwa Smartphone di kalangan peserta didik di gunakan oleh siswa dalam aktifitas belajarnya dan mempunyai nilai yg baik selain di gunakan intuk bermain dan sebagainya mengakses media sosial, bermain *game*, dan mengakses hal-hal lain yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran sekolah. Hal ini tentu saja membuat para siswa lupa waktu dalam menggunakan *gadget/ Smartphone* tersebut dan membuat mereka lupa akan kewajiban utama mereka sebagai seorang pelajar yaitu belajar. Minat belajar siswa, dapat diukur dengan beberapa indikator.

Indikator-indikator minat belajar yaitu, perasaan senang, adanya rasa ketertarikan, keterlibatan dalam belajar, rajin belajar dan mengerjakan tugas, tekun dan disiplin dalam belajar serta memiliki jadwal belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan Smartphone terhadap minat belajar siswa kelas SMPN I Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat.

Hasil belajar adalah keberhasilan siswa di dalam kelas setelah ia menerima pengajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah di uraikan di atas dapat kita lihat bahwa pada pembelajaran. pembelajaran dengan menggunakan integrasi nilai-nilai Agama sudah bisa dikatakan berhasil hal tersebut tercermin dari hasil belajar siswa.

Kegiatan belajar-mengajar dikatakan telah berhasil apabila terjadi proses dimana seseorang ditandai dengan adanya perubahan pada dirinya, perubahan tersebut sebagai pencapaian hasil belajar. belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan tersebut sebagai hasil dari proses belajar yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan,serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

#### 1. Membantu Tugas Peserta didik

Bagi seorang siswa memiliki kewajiban untuk mengerjakan tugas yang biasa di berikan oleh guru dalam bentuk tugas sekolah maupun tugas rumah. ‘Sebagaimana pernyataan salah satu guru Mapel IPA di SMPN I Ranah Batahan yang bernama ibu Sopia Angginta, S.Pd mengatakan bahwa tidak menutup kemungkinan kalau pulang sekolah mereka di arahkan juga kerja tugas

biasanya tugasnya itu ada hubungannya dengan pelajaran yang di luar dari buku dan mungkin mereka kekurangan informasi dan kami arahkan mereka untuk mencari di internet.<sup>9</sup> ‘Jadi aktivitas siswa dalam penggunaan gadget dapat mereka gunakan untk mengerjakan tugas sekolah maupun tugas rumah yang dibrikan oleh guru.

## 2. Kreatifitas tinggi

Anak yang sering memegang smartphone pasti akan berbeda dengan anak yang jarang atau tidak pernah memegangnya. “Sebuah hal yang membuat perbedaannya secara positif adalah memunculkan kreatifitas yang tinggi pada anak. Anak memiliki kreatifitas terhadap berbagai hal tergantung dari aplikasi apa yang digunakannya. Misalnya saja, sebuah aplikasi permainan masak. Dalam permainan itu terdapat sebuah kegiatan membuat makanan. Dari memilih bahan, alat memasaknya, bahkan sampai dengan memasaknya”.<sup>10</sup>

Hal ini memunculkan sebuah kreatifitas anak karena anak diminta sekreatif mungkin untuk membuat sebuah makanan yang diambil dari benda yang sesuai dengan keinginannya sehingga terbentuk sebuah makanan yang enak. Permainan ini mengarah pada psikomotorik anak, yaitu sebuah permainan yang menghendaki terciptanya sebuah keterampilan anak. Ketika diaplikasikan di dunia nyata, ia sudah mengetahui benda apa saja yang disiapkan untuk memasak. Bahkan, pencampuran bahan yang dimasak pun sudah diketahuinya secara dini. Hal ini menandakan bahwa kreatifitasnya sudah mulai terbentuk dari aplikasi yang dimainkannya. Bukan hanya aplikasi permainan memasak, tetapi kreatifitas ini juga terbentuk dari berbagai aplikasi lainnya seperti FB, Instagram, maupun yang lainnya. Anak secara bebas membuat kreatifitas berupa tulisan di dalam beranda FB. Misalnya, ia mencoba sebuah tulisan sastra, yaitu puisi. Kemudian, ia tuliskan di beranda dan disembarkannya. Ini bisa menjadi sebuah kreatifitas bagi dia di bidang karya sastra. Bahkan, ketika ada yang mengkritik tentang tulisannya, maka ia pun bisa secara kreatif memberikan tanggapan terhadap kritikan orang lain tersebut. Pastinya, tidak mudah membangun kreatifitas dalam menulis

---

<sup>9</sup> Wawancara dengan ibu Sopia angginta Tanggal 24 pebruari 2023 jam 11.45 di SMPN I

<sup>10</sup> Wawancara dengan ibu adenarija guru Prakarya/seni budaya pada tanggal 24 pebruari 2023di SMPN I

dikarenakan kurangpercayaan terhadap diri barangkali tulisannya tidak diterima oleh orang lain, tetapi hal ini ternyata menjadi sesuatu hal yang berbeda ketika dilakukan di FB, bahkan seakan hal ini menjadi suatu hal yang mudah.

### 3. Mempermudah Komunikasi dan Jaringan sosial.

Dalam hal ini Smartphone dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telephone, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam kita. Mempermudah komunikasi. Dalam hal ini *Smartphone* dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam *Smartphone* kita.

Hal ini sesuai dengan wawancara seorang guru BK yang menyatakan bila ada anak yang berkesus disekolah dengan mudah menghubungi orang tua di dirumah menyampaikan kasus anak, tanpa harus melalui Pengantaran surat <sup>11</sup>

Beberapa anak sudah sangat mengetahui tentang media social. Berbagai media social yang menyebar saat ini di antaranya yaitu facebook, whatsapp, game online, game off line, dan berbagai macam aplikasi lainnya. Aktivitas siswa cenderung lebih banyak menggunakan Smartphone pada malam hari karena rata-rata siswa di kelas VII SMPN I Ranah bataan ini menghabiskan waktunya untuk kegiatan mengaji dan pagi hari sampai siang hari mereka berada di sekolah.

### 4. Fokus Dalam Proses Pembelajaran.

Fokus dalam pembelajaran adalah kewajiban bagi setiap siswa namun terkadang ada juga siswa yang tidak fokus di karenakan berbagai macam pengaruh baik itu pelajaran yang tidak menyenangkan maupun siswa tersebut tidak belajar sebelum berangkat ke sekolah. Siswa yang belajar di rumah akan fokus menerima pelajaran di sekolah karena belajar menggunakan gadget dan buku akan cepat menambah wawasan sehingga pada saat menerima pelajaran di sekolah lebih gampang di mengerti dan cepat di cerna oleh otak sehingga membuat siswa fokus dalam pembelajaran.

Dari ke tujuh siswa yang di wawancarai kebanyakansiswamenjawab pertanyaan dengan jawaban yang sama yakni jawaban dari salah satu siswa kelas VII.1 yang bernama Putriani laila mengatakan dia fokus dalam proses

---

<sup>11</sup> wawancara dengan guru Bk ibu Novita Sari tanggal 23 pebruari 2023 di SMPN I

pembelajaran berlangsung karena sebelum berangkat ke sekolah dia sudah mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran yakni belajar terlebih dahulu di rumah.<sup>12</sup> Kebanyakan siswa hanya belajar di sekolah saja akan tetapi ada juga siswa yang memang betul-betul sudah mempersiapkan diri di rumah untuk pelajaran selanjutnya di sekolah.

#### 5. Disiplin di Kelas.

Dalam proses belajar mengajar siswa dapat dikatakan disiplin karena Smartphone tidak boleh dibawa ke sekolah, ada peraturan yang sudah ditentukan di sekolah SMPN I untuk tidak dibolehkan membawa Smartphone kalau kedatangan akan disita oleh guru dan dikembalikan pada orang tua. Peraturan itu ternyata dapat dilakukan oleh Peserta didik itu merupakan disiplin peraturan.

#### **b. Dampak negatif**

Selain dampak positif dari pemakaian smartphone yang menawarkan kemudahan dalam segala hal, baik dari segi pelajaran, kendaraan seperti ojek online, urusan pasar bahkan cara memasak juga bisa dipelajari dengan *smartphone*. Dari semua kemudahan yang diberikan, ternyata smartphone juga memiliki dampak negatif baik kepada orang secara umum terlebih kepada siswa atau pelajar. Dalam hal ini dampak negatif dari pemakaian smartphone juga terasa pada sekolah SMPN 1 Ranah Batahan, yaitu terdapat beberapa macam efek negative yang timbul dari siswa SMPN 1 Ranah Batahan yaitu:

##### 1. Mengantuk dikelas Waktu belajar.

Dalam proses belajar mengajar tidak jarang guru mendapati siswa nya mengantuk dikelas, ditambah dengan cara guru menyampaikan pelajaran kurang menarik alhasil para siswa nya akan dengan mudah mengantuk. Tidak hanya dengan kurang mahirnya guru menarik perhatian siswa dalam hal mengajar, terkadang mata pelajaran yang kurang disukai siswa dan jam belajar yang kurang tepat seperti siang akan membuat para siswa semakin cepat mengantuk.

Selain dari beberapa faktor atau penyebab siswa mengantuk dalam jam

---

<sup>12</sup>. wawancara dengan siswa Putriani laila Tanggal 24 Pebruari 2023 di SMPN I

pelajaran berlangsung seperti yang telah dibahas diatas, ternyata ada beberapa penyebab lain yang lebih krusial yaitu kebanyakan siswa bergadang sampai larut malam disebabkan oleh bermain smartphone, sehingga pada pagi nya para siswa berangkat kesekolah dalam keadaan kurang tidur dan mengantuk.

Hal ini juga dialami oleh siswa SMPN I Ranah Batahan yang mana setelah penulis melakukan penelitian terhadap guru, siswa dan wali murid ternyata hal ini dibenarkan oleh para wali murid salah satunya adalah Asrul, bapak tersebut memperbolehkan bahkan meminjamkan smartphone kepada anaknya diwaktu malam karena pada siang hari sang anak disibukkan dengan sekolah dan mengaji.

Demikian pula pernyataan beberapa orang siswa ketika penulis melakukan wawancara dikelas VII penyebab mereka mengantuk dalam kelas dengan alasan yang berbeda-beda. Hamdi salah satu siswa kelas VII.1 SMPN 1 Ranah Batahan mengatakan bahwa dirinya sering mengatuk pada saat di sekolah karena pada saat malam hari dia menghabiskan waktunya untuk bermain game.<sup>13</sup>

## 2. Bermain Pada Saat Proses Belajar Mengajar Berlangsung

Kebanyakan siswa yang tidak bersemangat dalam pembelajaran yang di berikan biasanya bermain pada saat proses belajar mengajar berlangsung namun hal ini ada kaitannya dengan penggunaan Smarphone karena siswa yang sudah kecanduan dalam bermain game biasanya meniru adegan-adegan yang mereka lihat dan mengaplikasikan kepada temannya, dari hasil wawancara salah satu guru Seni budaya ibu Srimulyani mengatakan bahwa biasanya siswa ketika sudah bosan dengan mata pelajaran, perhatian mereka akan beralih keteman-teman lainnya untuk bermain sehingga menyebabkan terganggunya aktifitas belajar dan mengajar sehingga hilangnya kefokusannya dalam belajar.<sup>14</sup>

## 3. Ribut Dalam Kelas

Ribut dalam kelas adalah tingkah laku bagi seorang siswa apalagi di kalangansekolah SMPN sudah tidak di pertanyakan lagi, namun ada hal-hal yang mempengaruhi siswa sehingga siswa rebut dalam kelas peneliti melakukan wawancara dengan seorang guru ‘Guru Agama yang bernama Ibu Rahmi mengatakan terkadang siswa main-main dan segala macam terkadang ada juga yang diam akan tetapi siswa yang diam saja di tempat duduk tidak menutup

<sup>13</sup> Wawancara dengan siswa Hamdi tanggal 24 Pebruari 2023.di SMPN I

<sup>14</sup>. Wawancara dengan ibu Rahmi tanggal 24 Pebruari 2023 di SMPN I

kemungkinan bahwa dia lebih pintar di banding siswa yang aktif dengan keributannya dalam kelas. Jadi tidak menutup kemungkin siswa yang banyak diam di kelas bisa memiliki nilai akademik yang memuaskan di bandingkan dengan siswa yang banyak ribut di dalam kelas<sup>15</sup>.

#### 4. Tidak Mengerjakan Tugas

Mengerjakan tugas adalah kewajiban bagi seorang siswa namun ada saja siswa yang bahkan melupakan tugasnya yang suda di berikan oleh bapak/ibu guru di sekolah. Adapun penjelasan Irna Wati. di SMPN I selaku guru bahasa inggris yakni

Tingkah laku anak bermacam-macam seperti ada yang lupa mengerjakan pekerjaan rumah yang sudah di berikan, alasanya lupa dan segala macam lainnya”<sup>16</sup>.

Tidak menutup kemungkinana bahwa yang mempengaruhi siswa sehingga ketika pulang kerumah mereka sudah melupakan tugasnya akibat pengaruh Smarphone, anak ketika sudah berada di lingkungan rumah mereka sudah bebas lagi menggunakan Smarphone untuk bermain dan segala macam lainnya sehingga pekerjaan sekolah mereka lupakan.

#### 5. Pemalas

Pemalas adalah sikap atau tingkah laku yang paling banyak di gemari bagi sebagian manusia. Di kalangan anak-anak terutama di kalangan siswa sekolaha dasar paling banyak di jumpai anak-anak yang pemalas, yang menyebabkan anak menjadi malas salah satunya adalah penggunaan Smartphone karna kenapa anak-anak lebih cenderung ke Smartphone di bandingkan dengan beraktifitas di lingkungan lainnya seperti halnya dengan hasil wawancara dengan salah satu orang tua siswa yang bernama Ibu Jahra mengatakan bahwa ketika anak sudah di rumah dan sibuk menggunakan Smarphone maka anak tersebut sudah sangat susah untuk disuruh ataupun di ajak berkomunikasi.<sup>17</sup> Tingkah laku anak banyak di pengaruhi oleh Smarphone anak- anak yang sudah kecanduan maka dia sudah malas untuk beraktifitas, bila disuruh bekerja dirumah akan menampakkan

---

<sup>15</sup> Wawancara dengan ibu Srimulyani tanggal 24 Pebruari 2023 di SMPN I

<sup>16</sup> Wawancara dengan ibu Irna wati tanggal 24 pebruari 2023 di SMPN I

<sup>17</sup> Wawncara orang tua Zahra 25 Pebruari 2023.di Rumah siswa.

karakter yang tidak baik, dengan membantah atau suara keras pada orangtua, terkadang tidak mendengarkan apa yang diperintahkan oleh orangtua.

Menurut Penjelasan diatas bahwa pengaruh *smartphone* terhadap anak sangat banyak membawa perubahan pada karakter yang buruk. terkenal dengan kebiasaan dimana ia mengemukakan bila siswa sedang memakai *smartphone* tidak bisa disuruh lagi karena keasikan memainkan *smartphone*, Seperti yang terjadi dalam penelitian ini bahwa siswa yang membiasakan diri untuk belajar menggunakan *Smartphone* maka akan mengalami peningkatan hasil belajar yang melambung tinggi di bandingkan dengan siswa yang hanya membiasakan diri belajar dengan buku saja maka pengetahuannya akan terbatas. Tapi begitu juga sebaliknya bagi peserta didik yang tidak bisa menggunakan *smartphone* kepada kebaikan atau peningkatan cara belajarnya maka anak tersebut membawa dampak buruk pada karakter belajarnya dan karakter dirumah dengan orang tuanya.

Perubahan pada diri seorang siswa merupakan sebagai hasil dari proses belajar. Secara garis besar hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Ketiga ranah tersebut selalu menjadi objek penelitian hasil belajar. Namun, dari ketiga ranah tersebut yang paling banyak dinilai guru di sekolah adalah ranah kognitif, karena ranah kognitif berkaitan langsung dengan kemampuan para siswa menguasai materi pelajaran yang telah diajarkan. Hal ini sesuai yang telah dibahas dibagian sebelumnya bahwa hasil belajar merupakan hasil perubahan dari proses belajar, perubahan tersebut salah satunya perubahan kemampuannya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dan perubahan tingkah lakunya berupa aktivitas yang meningkat karena terjadi interaksi antara siswa dengan guru pada saat proses pembelajaran. Allah SWT menjelaskan bahwa tidak akan merubah keadaan mereka, selama mereka tidak merubah sebab-sebab kemunduran mereka.

إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوهُمَا بِأَنْفُسِهِمْ..

Artinya: “..Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri..”

Hal tersebut dapat kita kaitkan dengan hasil belajar siswa dimana jika kita tidak mencoba dan berusaha untuk belajar maka hasil yang kita ingin kan tidak akan terwujud dan sebaliknya jika kita mencoba, meneliti dan berusaha maka



hasil yang kita inginkan pun akan tercapai, begitu juga sebaliknya dengan Smartphone itu kita jadikan sebagai sarana belajar karena bisa menambah ilmu pengetahuan melalui aplikasi yang ada didalamnya. Sebaliknya jika tidak dibuat untuk sarana belajar maka akan merusak karakter anak yang memakai Smartphone hanya untuk bermain dengan fitur yang membuat anak lalai dalam segala hal, baik belajar, mengaji, dan membantu pekerjaan di rumah.

Tingkah laku manusia adalah sekumpulan perilaku yang dimiliki oleh manusia dan dipengaruhi oleh adat, sikap, emosi, nilai, etika, kekuasaan, persuasi, dan genetika. Perilaku yang dimaksud di sini yaitu perilaku yang dapat diterima, diinginkan atau yang diharapkan untuk meningkatkan tingkah laku atau perilaku baik siswa yang terfokus pada pemanfaatan Smartphone

Namun pada saat mereka di rumah dan mulai jenuh untuk belajar serta mengerjakan tugas mereka akan menggunakan gadget untuk bermain game. Seperti yang kita ketahui bahwa bermain game adalah salah satu kegiatan yang menarik dan tidak membosankan, apalagi bagi mereka yang masih duduk di bangku sekolah dasar tetapi mereka masih di bawa pengawasan oleh orangtua.

Dengan smartphone, bisa diajarkan kepada anak karakter yang baik maupun yang tidak baik. Dengan mengetahui dampak positif dan dampak negatif penggunaan smartphone maka akan diketahui karakter apa yang bisa tercipta melalui penggunaan smartphone ini. Karakter yang baik dengan dampak yang baik atau karakter negatif dengan dampak yang negatif.

### **3 Solusi Dampak Negatif penggunaan Smartphone terhadap karakter pada Peserta didik di SMPN I Ranah Batahan**

Berdasarkan Observasi dan hasil wawancara yang peneliti lakukan SMPN I Ranah Batahan tentang usaha yang dilakukan Pihak sekolah untuk menghindari dampak negatif penggunaan Smartphone pada Peserta didik diantaranya :

a. Penerapan Peraturan tidak boleh Membawa Smartphone kesekolah. Pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk pribadi siswa memperbaiki dan membangun bangsa yang beradab begitupun dengan penerapan peraturan sekolah yang benar-benar mendidik Peserta didik supaya sekolah tersebut dapat mencetak para Peserta didik yang berprestasi. Salah satu upaya yang dilakukan oleh guru untuk penerapan peraturan sekolah yaitu larangan

untuk membawa telephone genmgam atau yang lebih sering disebut dengan gadget/Smarphone, di karenakan dapat mengganggu dalam proses belajar mengajar di dalam ruangan maupun di luara ruangan. Kebijakan ini berlaku di setiap sekolah-sekolah tertentu, dan akan mendapat sangsi apabila anak tersebut melanggar peraturan, Salah satunya sekolah SMPN I Ranah Batahan yang mengikuti peraturan larangan membawa Smartphone kesekolah. .

Sebagai mana pernyataan seorang guru Bahasa Indonesia yang bernama ibu Jumiati mengatakan bahwa untuk sekarang ini anak-anak di larang membawa Smarphone, akan tetapi mendapat kesempatan dirumah memakai Smarphone bisa melaksanakan tugas sekolah untuk dapat melihat apa saja hasil pekerjaannya kesekolah melalui penggunaan Smarphone.<sup>18</sup> Kebijakan untuk memakai handphone yang hanya bisa dipakai dirumah tidak disekolah untuk menghilangkan konstansi anak pada pelajarannya. Mereka lupa akan sesuatu di rumahnya misalkan lupa membawa buku pelajaran ataupun minta di jemput pada saat pulang sekolah banyak hal lain yang akan menghilangkan konsentrasi anak bila membawa Smarphone kesekolah. Begitu pun dengan pernyataan yang di berikan oleh bapak T.U mengatakan bahwa aturan sekolah tidak boleh membawa alat komunikasi/ Smarphone , menggunakan Smarphone hanya boleh dirumah <sup>19</sup>. :

- a. Guru menanamkan nilai-nilai norma agama, menciptakan suasana ramah dalam kelas, dan memperkuat bimbingan tentang dampak buruk penggunaan Smartphone dirumah.<sup>20</sup>
- b. Guru mengajarkan tata krama yang baik bagi anak, agar anak terbiasa menghargai sesama temannya di kelas. <sup>21</sup>
- c. Guru membiasakan anak untuk mencari tugas melalui buku, bukan dari Smartphone, mengadakan kerja kelompok di rumah peserta didik
- d. Orangtua harus mengurangi Pemakaian Smartphone di rumah, dengan memberikan Jadwal pemakaiannya, jangan diberikan Akses penuh pada anak, beri sangsi bila anak melanggar, perbanyak waktu dengan anak dirumah untuk mengalihkan perhatiannya.

---

<sup>18</sup>. Wawancara dengan gru bahasa Indonesia ibu Ernawati tanggal 24 Pebruari 2023

<sup>20</sup> wawancara dengan ibu Rahmi S.Ag Guru Agama 24 Pebruari 2023 di SMPN I

<sup>21</sup> wawancara dengan ibu Yulia Erna guru KWN 24 Pebruari 2023 di SMPN I

- e. Orang tua memberikan contoh yang baik dirumah dengan mengaji, Shalat, menasehati anak bila salah, dan memberi Hadiah atau semangat bila anak bisa menaati peraturan yang dibuat orang Tua.
- f. Bagi anak juga bisa mengambil solusinya dengan membuat aktivitas dirumah bantu orang tua mengikuti les dan lain lain..

### C. Pembahasan

Pada tahap pembahasan hasil penelitian ini penulis akan memaparkan data hasil temuan selama penelitian ini dilakukan, tahapan dalam penelitian ini penulis akan memaparkan data tersebut sesuai dengan teknik analisis yang telah dipakai oleh penulis yaitu analisis interaktif yang mencakup tiga komponen yang saling berkaitan yaitu pengumpulan data, reduksi data dan penarikan kesimpulan yang didapatkan dari hasil wawancara, hasil observasi dan dokumentasi yang didapat selama penulis melakukan penelitian di SMPN I Ranah bataan.

Data yang didapat dengan hasil penelitian yang mengacu pada rumusan masalah yang telah ditentukan oleh penulis. Data yang penulis sajikan merupakan hasil wawancara dengan kepala sekolah, staf, guru-guru, orang tua (wali murid) dan siswa SMPN I Ranah Bataan, sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan maka dalam dalam pemaparan penulis akan mengklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu:

#### 1. Penggunaan Smartphone di SMPN I Ranah Bataan Kabupaten Pasaman Barat.

Hasil riset menjelaskan bahwa Indonesia menempati negara ke 3 dalam daftar penggunaan smartphone terbesar di Asia Pasifik dengan jumlah 83,18 juta pada tahun 2018 penggunaan *smartphone* tersebut terdiri dari berbagai macam kalangan termasuk kalangan peserta didik yang masih duduk dibangku SMP.<sup>22</sup>

Hal ini juga terjadi pada SMPN I Ranah Bataan bahwa yang di dapat dari observasi selama penelitian terdapat peserta didik banyak yang menggunakan *smartphone* dengan jangka yang terlalu lama di rumahnya masing-masing, meskipun sekolah melarang dan memberikan sanksi bagi siswa yang membawa *handphone* kesekolah maka *handphonen* tersebut akan ditahan oleh pihak sekolah

---

<sup>22</sup> Alhady Najwaa Chadeeja, dkk, Penggunaan Smartphone pada Konstruksi Belajar Siswa MTs Negeri 7 Model Jakarta, Volume 13, Nomor 2 (November, 2018). 241

dan tidak akan dikembalikan sebelum orang tua atau wali siswa yang mengambilnya sendiri ke sekolah itu pun juga dengan syarat tidak akan memberikan handphone lagi ke siswa tersebut. Tidak hanya kepada peserta didik hal demikian juga diberikan peraturan untuk staf dan para guru yang mengajar bahwa tidak dibenarkan membawa smartphone ke dalam kelas. Namun ketika kembali kerumahnya masing-masing, para siswa tetap menggunakan *smartphone* sebagai alibi atau alasan nya untuk mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan oleh gurunya.

Berdasarkan beberapa pernyataan diatas, penulis melihat adanya larangan dan sanksi bagi peserta didik yang membawa *smart phone* ke sekolah. Bahkan *smartphone* milik siswa akan disita dan disimpan di kantor oleh majlis guru atau guru BK yang mana *smartphone* tersebut tidak akan dikembalikan sebelum dijemput oleh orang tua atau wali murid itu sendiri, dan ketika wali murid mengambilnya, akan diberikan perjanjian tidak akan membiarkan Peserta didik mengulangi perbuatannya dan akan menjadi tanggung jawab wali murid (orang tua) untuk memeriksa ransel peserta didik saat akan berangkat ke sekolah.

Tidak hanya kepada peserta didik, hal demikian ternyata juga berlaku kepada guru maupun staf bahwa penggunaan Smartphone pada guru dan pengawai Tendik diberikan kebebasan untuk membawa Smartphone dengan catatan tidak boleh membawa ke dalam sekolah dan menggunakannya ketika proses belajar dan mengajar.

Berikut tata tertip untuk para siswa SMPN I Ranah Batahan

### **TATA TERTIB**

### **SISWA SMP NEGERI 1 RANAH BATAHAN**

#### **PASAL 8**

#### **LARANGAN-LARANGAN**

Dalam kegiatan sehari-hari di sekolah siswa dilarang melakukan hal-hal berikut :

12. Membawa HP. Smartphone dan sejenis lainnya.

## PASAL 9

Tata tertib pendidik dan tenaga kependidikan di SMPN I Ranah Batahan

21. Tidak diperbolehkan membawa Smartphone didalam kelas /Tatap muka

Dari hasil temuan yang didapat oleh penulis bahwa, SMPN I Ranah Batahan ini tidak diperkenankan untuk membawa smart phone ke sekolah bahkan terdapat larangan dan sanksi bagi siswa yang kedapatan membawa smart phone ke sekolah. Tidak hanya kepada siswa, ternyata juga ada peraturan untuk para staf dan guru yang mengajar bahwa tidak boleh membawa smart phone ke dalam kelas dan tidak boleh dipergunakan di jam belajar, dalam hal ini kata sanksi bagi guru atau staf yang membawa *smartphone* ke kelas tidak dijelaskan apakah ada atau tidak.

Pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk pribadi siswa memperbaiki dan membangun bangsa yang beradab begitupun dengan penerapan peraturan sekolah yang harus benar-benar mendidik siswa supaya sekolah tersebut dapat mencetak para siswa yang berprestasi.<sup>23</sup> Salah satu upaya yang dilakukan oleh guru untuk penerapan peraturan sekolah yaitu larangan untuk membawa telephone genggam atau yang lebih sering disebut dengan smartphone di karenakan dapat mengganggu dalam proses belajar mengajar di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Kebijakan ini berlaku di setiap sekolah-sekolah tertentu dan akan dan akan mendapat sanksi apabila anak tersebut melanggar peraturan, akan tetapi adapun sekolah yang melarang untuk membawa handphone seperti halnya di sekolah SMPN I Ranah Batahan.

Salah satu kewajiban peserta didik adalah belajar, untuk merubah dari yang buruk kepada berakhlak yang baik karena akhlak merupakan suatu sifat yang berada pada diri manusia yang akan membentuk karakter seseorang, dan pengetahuan anak dimasa depannya nanti.<sup>24</sup> begitu juga dengan siswa di SMPN I Ranah Batahan. Mereka menggunakan Smartphone atas dasar keinginan mereka sendiri untuk memperoleh informasi atau pelajaran-pelajaran tertentu, misalnya

---

<sup>23</sup> Zubaedi, "*Desain Pendidikan Karakter*", (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2012, Cet.2) hlm.15

<sup>24</sup> Ali Abdul Halim Mahmud, "*Akhlak Mulia*", (Jakarta : Gema Insani Pres, 2004, Cet.1) hlm. 32

ketika mereka berada di rumah, mereka menggunakan Smartphone untuk belajar dan terkadang ada di antara mereka yang belajar dengan bantuan orang tua. Dengan adanya peraturan melarang bawa smartphone ke sekolah sudah jelas secara nyata anak terhindar dari Smartphone di waktu anak berada di lokasi sekolah dan selama proses Belajar berlangsung.

Pendidikan merupakan suatu aset negara yang mendompleng kemajuan dan membantu mencerdaskan anak bangsa. Penyelenggaraan pendidikan sebenarnya merupakan suatu proses terstruktur dan sistematis, untuk dapat memberikan pemberdayaan masyarakat dan bangsa sesuai dengan tujuan umum pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kemampuan masyarakat Indonesia.<sup>25</sup>

## **2. Dampak Positif dan negatif penggunaan smartphone pada karakter peserta didik di SMPN I Ranah Batahan**

### **b. Dampak Positif**

Penggunaan *smartphone* pada saat ini tidak bisa dihindari lagi karena sudah merupakan kebutuhan bagi pelajar. Dampak positif *smartphone* dalam dunia pendidikan diantaranya ;

#### **1. Menambah Ilmu Pengetahuan (Rajin Belajar )**

Penggunaan *smartphone* sebenarnya memiliki dampak positif bagi siswa kalau di pergunakan kepada yang baik, karena dengan adanya *smartphone* akan mempermudah peserta didik dalam mengakses informasi dan berkomunikasi. Dengan adanya *smartphone* akan mempermudah mengakses media pembelajaran sehingga bisa membangun kreatifitas peserta didik.<sup>26</sup>

dengan menggunakan *smartphone* siswa lebih rajin belajardi bandingkan menggunakan buku karena memiliki alasan tertentu yaitu belajar menggunakan *Smartphone* lebih memiliki wawasan yang lebih luas di bandingkan dengan belajar menggunakan buku. *Smartphone* yang di ketahui memiliki banyak aplikasi yang dapat menambah wawasan siswa.

---

<sup>25</sup>Elsap Dewi Safitri, "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Peningkatan Karakter Dan Motivasi Belajar Anak Melalui Pendidikan Non Formal (Studi Kasus Di Bimbingan Belajar Aljabar)", *Pendidikan Nonforma*, Volume 13, No. 2, September 2018. 85

<sup>26</sup> Alhady Najwaa Chadeeja, dkk, Penggunaan Smartphone pada Konstruksi Belajar Siswa MTs Negeri 7 Model Jakarta....

Salah satu kewajiban peserta didik adalah belajar, untuk merubah dari yang buruk pada yang baik. dan pengetahuan anak dimasa depannya nanti. begitu juga dengan siswa di SMPN I Ranah Batahan, mereka menggunakan *Smartphone* atas dasar keinginan mereka sendiri untuk memperoleh informasi atau pelajaran-pelajaran tertentu, misalnya ketika mereka berada di rumah, selain dari bantuan orang tuanya, *Smartphone* merupakan alternative termudah dan tercepat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru sebagai pekerjaan rumah.

Hasil belajar adalah keberhasilan siswa di dalam kelas setelah ia menerima pengajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah di uraikan di atas dapat kita lihat bahwa pada pembelajaran. pembelajaran dengan menggunakan integrasi nilai-nilai Agama sudah bisa dikatakan berhasil hal tersebut tercermin dari hasil belajar siswa.

Kegiatan belajar-mengajar dikatakan telah berhasil apabila terjadi proses dimana seseorang ditandai dengan adanya perubahan pada dirinya, perubahan tersebut sebagai pencapaian hasil belajar. belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan tersebut sebagai hasil dari proses belajar yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan,serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

#### 6. Membantu Tugas Peserta didik

Bagi seorang siswa memiliki kewajiban untuk mengerjakan tugas yang biasa di berikan oleh guru dalam bentuk tugas sekolah maupun tugas rumah. ‘Jadi aktivitas siswa dalam penggunaan *handphone* dapat mereka gunakan untk mengerjakan tugas sekolah maupun tugas rumah yang diberikan oleh guru.

#### 7. Kreatifitas tinggi

Anak yang sering memegang *smartphone* pasti akan berbeda dengan anak yang jarang atau tidak pernah memegangnya. “Sebuah hal yang membuat perbedaannya secara positif adalah memunculkan kreatifitas yang tinggi pada anak. Anak memiliki kreatifitas terhadap berbagai hal tergantung dari aplikasi apa

yang digunakannya. Misalnya saja, sebuah aplikasi permainan masak. Dalam permainan itu terdapat sebuah kegiatan membuat makanan. Dari memilih bahan, alat memasaknya, bahkan sampai dengan memasaknya”.

Hal ini memunculkan sebuah kreatifitas anak karena anak diminta sekreatif mungkin untuk membuat sebuah makanan yang diambil dari benda yang sesuai dengan keinginannya sehingga terbentuk sebuah makanan yang enak. Permainan ini mengarah pada psikomotorik anak, yaitu sebuah permainan yang menghendaki terciptanya sebuah keterampilan anak. Ketika diaplikasikan di dunia nyata, ia sudah mengetahui benda apa saja yang disiapkan untuk memasak. Bahkan, pencampuran bahan yang dimasak pun sudah diketahuinya secara dini. Hal ini menandakan bahwa kreatifitasnya sudah mulai terbentuk dari aplikasi yang dimainkannya. Bukan hanya aplikasi permainan memasak, tetapi kreatifitas ini juga terbentuk dari berbagai aplikasi lainnya seperti FB, Instagram, maupun yang lainnya. Anak secara bebas membuat kreatifitas berupa tulisan di dalam beranda FB. Misalnya, ia mencoba sebuah tulisan sastra, yaitu puisi. Kemudian, ia tuliskan di beranda dan disebarkannya. Ini bisa menjadi sebuah kreatifitas bagi dia di bidang karya sastra. Bahkan, ketika ada yang mengkritik tentang tulisannya, maka ia pun bisa secara kreatif memberikan tanggapan terhadap kritikan orang lain tersebut. Pastinya, tidak mudah membangun kreatifitas dalam menulis dikarenakan kurangpercayaan terhadap diri barangkali tulisannya tidak diterima oleh orang lain, tetapi hal ini ternyata menjadi sesuatu hal yang berbeda ketika dilakukan di FB, bahkan seakan hal ini menjadi suatu hal yang mudah.

#### 8. Mempermudah Komunikasi dan Jaringan sosial.

Dalam hal ini Smartphone dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telephone, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki handphone tersebut, Mempermudah komunikasi.<sup>27</sup> *Smartphone* dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam *Smartphone* kita.

Beberapa anak sudah sangat mengetahui tentang media social. Berbagai media social yang menyebar saat ini di antaranya yaitu facebook, whatsapp, game

---

<sup>27</sup> Ishomuddin “ *Pembangunan Sosial Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asen* “ (Duta Media Publishing. 2002), hlm 340



online, game off line, dan berbagai macam aplikasi lainnya. Aktivitas siswa cenderung lebih banyak menggunakan Smartphone pada malam hari karena rata-rata siswa di kelas VII SMPN I Ranah Batahan ini menghabiskan waktunya untuk kegiatan mengaji dan pagi hari sampai siang hari mereka berada di sekolah.

#### 9. Fokus Dalam Proses Pembelajaran.

Fokus dalam pembelajaran adalah kewajiban bagi setiap siswa namun terkadang ada juga siswa yang tidak fokus dikarenakan berbagai macam pengaruh baik itu pelajaran yang tidak menyenangkan maupun siswa tersebut tidak belajar sebelum berangkat ke sekolah. Siswa yang belajar di rumah akan fokus menerima pelajaran di sekolah karena belajar menggunakan gadget dan buku akan cepat menambah wawasan sehingga pada saat menerima pelajaran di sekolah lebih gampang di mengerti dan cepat di cerna oleh otak sehingga membuat siswa fokus dalam pembelajaran.

#### 10. Disiplin di Kelas.

Dalam proses belajar mengajar siswa dapat dikatakan disiplin karena Smartphone tidak boleh dibawa ke sekolah, ada peraturan yang sudah ditentukan di sekolah SMPN I untuk tidak dibolehkan membawa Smartphone kalau kedatangan akan disita oleh guru dan dikembalikan pada orang tua. Peraturan itu ternyata dapat dilakukan oleh Peserta didik itu merupakan disiplin peraturan.

#### **b. Dampak negatif**

Selain dampak positif dari pemakaian smartphone yang menawarkan kemudahan dalam segala hal, baik dari segi pelajaran, kendaraan seperti ojek online, urusan pasar bahkan cara memasak juga bisa dipelajari dengan *smartphone*. Dari semua kemudahan yang diberikan, ternyata juga memiliki dampak negatif baik kepada masyarakat secara umum terlebih kepada siswa atau pelajar.

Dengan adanya *smartphone* akan menimbulkan banyak permasalahan baru yang akan dihadapi oleh para siswa,<sup>28</sup> diantara dampak negatif yang akan muncul dari efek samping pemakaian *handphone* yaitu dampak pendidikan, sosial dan juga agama, diantaranya para siswa akan malas untuk bersosialisasi dengan

---

<sup>28</sup> Gardenia Augusta, "Pengaruh Penggunaan *Smartphone* terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa melalui Motivasi Belajar".h.9

masyarakat bahkan malas untuk melakukan kewajiban mereka dalam hal ibadah.<sup>29</sup>

Dalam hal ini dampak negatif dari pemakaian *smartphone* juga terasa pada sekolah SMPN 1 Ranah Batahan, yaitu terdapat beberapa macam efek negatif yang timbul dari siswa SMPN 1 Ranah Batahan yaitu:

#### 1. Mengantuk dikelas Waktu belajar.

Dalam proses belajar mengajar tidak jarang guru mendapati siswa nya mengantuk dikelas, ditambah dengan cara guru menyampaikan pelajaran kurang menarik alhasil para siswa nya akan dengan mudah mengantuk. Tidak hanya dengan kurang mahirnya guru menarik perhatian siswa dalam hal mengajar, terkadang mata pelajaran yang kurang disukai siswa dan jam belajar yang kurang tepat seperti siang akan membuat para siswa semakin cepat mengantuk.

Selain dari beberapa faktor atau penyebab siswa mengantuk dalam jam pelajaran berlangsung seperti yang telah dibahas diatas, ternyata ada beberapa penyebab lain yang lebih krusial yaitu kebanyakan siswa bergadang sampai larut malam disebabkan oleh bermain *smartphone*, sehingga pada pagi nya para siswa berangkat kesekolah dalam keadaan kurang tidur dan mengantuk.

Hal ini juga dialami oleh siswa SMPN I Ranah Batahan yang mana setelah penulis melakukan penelitian terhadap guru, siswa dan wali murid ternyata hal ini dibenarkan oleh para wali murid salah satunya adalah Asrul, bapak tersebut memperbolehkan bahkan meminjamkan *smartphone* kepada anaknya diwaktu malam karena pada siang hari sang anak disibukkan dengan sekolah dan mengaji.

#### 2. Bermain Pada Saat Proses Belajar Mengajar Berlangsung

Kebanyakan siswa yang tidak bersemangat dalam pembelajaran yang di berikan biasanya bermain pada saat proses belajar mengajar berlangsung namun hal ini ternyata juga ada kaitannya dengan penggunaan *Smartphone* karena siswa yang sudah kecanduan dalam bermain game biasanya meniru adegan-adegan yang mereka lihat dan mengaplikasikan kepada temannya,

#### 6. Ribut Dalam Kelas

Umumnya sering kita jumpai diberbagai sekoah bahwa ribut dalam kelas merupakan tingkah laku siswa yang sering terdengar terlebih ketika guru tidak

---

<sup>29</sup> Viranti triska aulia, *studi penggunaan smartphone pada siswa SMP Negeri Sepalembang*, SKRIPSI Universitas sriwijaya. 3

berada di dalam kelas. Dibalik itu semua ternyata ada faktor lain yang mempengaruhi siswa sehingga siswa ribut dalam kelas yaitu disebabkan oleh *smartphone* yang mana game yang sering dimainkan dalam *smartphone* tersebut ditirukan sehingga siswa yang sama-sama bermain game yang sama menirukan gaya game yang dimainkan tersebut sehingga muncullah keributan di dalam kelas.

#### 7. Tidak Mengerjakan Tugas

Mengerjakan tugas adalah kewajiban bagi seorang siswa namun ada saja siswa yang bahkan melupakan tugasnya yang sudah di berikan oleh bapak/ibu guru di sekolah. Selain untuk mengasah kemampuan pekerjaan rumah juga akan menambah nilai bagi peserta didik. Tidak menutup kemungkinan bahwa yang mempengaruhi siswa sehingga ketika pulang kerumah mereka sudah melupakan tugasnya akibat pengaruh *Smartphone*, karena kecanduan bermain game atau berselancar di dunia maya tak hayal juga akan menyebabkan orang lalai dalam segalahal demikian pula dengan para siswa ketika mereka pulang kerumah mereka bebas untuk main *handphone* dengan bebas sampai terbawa waktu sehingga lalai dan lupa untuk membuat tugas.

#### 8. Pemalas

Pemalas adalah sikap atau tingkah laku yang paling banyak di gemari bagi sebagian manusia. Di kalangan anak-anak terutama di kalangan siswa sekolah dasar paling banyak di jumpai anak-anak yang pemalas, yang menyebabkan anak menjadi malas salah satunya adalah penggunaan *Smartphone* karena kenapa anak-anak lebih cenderung ke *Smartphone* di bandingkan dengan beraktifitas di lingkungan lainnya ketika anak sudah di rumah dan sibuk dengan *smartphone* nya maka anak tersebut sudah sangat susah untuk disuruh ataupun di ajak berkomunikasi. Tingkah laku anak banyak di pengaruhi oleh *Smartphone* anak-anak yang sudah kecanduan maka dia sudah malas untuk beraktifitas, bila disuruh bekerja dirumah akan menampakkan karakter yang tidak baik, dengan membantah atau suara keras pada orangtua, terkadang tidak mendengarkan apa yang diperintahkan oleh orangtua.<sup>30</sup>

Menurut Penjelasan diatas bahwa pengaruh *smartphone* terhadap anak

---

<sup>30</sup> Viranti triska aulia, *studi penggunaan smartphone pada siswa SMP Negeri Sepalembang.....*

sangat banyak membawa perubahan pada karakter yang buruk. Kebiasaan bila siswa sedang memakai *smartphone* tidak bisa disuruh lagi karena keasikan memainkan *smartphone*, Seperti yang terjadi dalam penelitian ini bahwa siswa yang membiasakan diri untuk belajar menggunakan *Smartphone* maka akan mengalami peningkatan hasil belajar yang melambung tinggi di bandingkan dengan siswa yang hanya membiasakan diri belajar dengan buku saja maka pengetahuannya akan terbatas. Tapi begitu juga sebaliknya bagi peserta didik yang tidak bisa menggunakan *smartphone* kepada kebaikan atau peningkatan cara belajarnya maka anak tersebut membawa dampak buruk pada karakter belajarnya dan karakter dirumah dengan orang tuanya.

Perubahan pada diri seorang siswa merupakan sebagai hasil dari proses belajar. Secara garis besar hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Ketiga ranah tersebut selalu menjadi objek penelitian hasil belajar. Namun, dari ketiga ranah tersebut yang paling banyak dinilai guru di sekolah adalah ranah kognitif, karena ranah kognitif berkaitan langsung dengan kemampuan para siswa menguasai materi pelajaran yang telah diajarkan. Hal ini sesuai yang telah dibahas dibagian sebelumnya bahwa hasil belajar merupakan hasil perubahan dari proses belajar, perubahan tersebut salah satunya perubahan kemampuannya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dan perubahan tingkah lakunya berupa aktivitas yang meningkat karena terjadi interaksi antara siswa dengan guru pada saat proses pembelajaran. Allah SWT menjelaskan bahwa tidak akan merubah keadaan mereka, selama mereka tidak merubah sebab-sebab kemunduran mereka.

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ..

*Artinya: “..Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri..”*

Hal tersebut dapat kita kaitkan dengan hasil belajar siswa dimana jika kita tidak mencoba dan berusaha untuk belajar maka hasil yang kita inginkan tidak akan terwujud dan sebaliknya jika kita mencoba, meneliti dan berusaha maka hasil yang kita inginkan pun akan tercapai, begitu juga sebaliknya dengan *Smartphone* itu kita jadikan sebagai sarana belajar karena bisa menambah ilmu pengetahuan melalui aplikasi yang ada didalamnya. Sebaliknya jika tidak dibuat

untuk sarana belajar maka akan merusak karakter anak yang memakai Smartphone hanya untuk bermain dengan fitur yang membuat anak lalai dalam segala hal, baik belajar, mengaji, dan membantu pekerjaan dirumah.

Tingkah laku manusia adalah sekumpulan perilaku yang di miliki oleh manusia dan di pengaruhi oleh adat, sikap, emosi, nilai, etika, kekuasaan, persuasi, dan genetika. Perilaku yang di maksud di sini yaitu perilaku yang dapat di terima, di inginkan atau yang di harapkan untuk meningkatka tingkah laku atau perilaku baik siswa yang terfokus pada pemanfaatan Samarphone

Namun pada saat mereka di rumah dan mulai jenuh untuk belajar serta mengerjakan tugas mereka akan menggunakan gadget untuk bermain game. seperti yang kita kethui bahwa bermain game adalah salah satu kegiatan yang menarik dan tidak membosankan, apalagi bagi mereka yang masih duduk di bangku sekolah dasar tetapi mereka masih di bawa pengaasan oleh orangtua.

Dengan smartphone, bisa diajarkan kepada anak karakter yang baik maupun yang tidak baik. Dengan mengetahui dampak positif dan dampak negatif penggunaan smartphone maka akan diketahui karakter apa yang bisa tercipta melalui penggunaan smartphone ini. Karakter yang baik dengan dampak yang baik atau karakter negatif dengan dampak yang negatif.

### **3. Solusi Dampak Negatif penggunaan Smartphone terhadap karakter pada Peserta didik di SMPN I Ranah Batahan**

Ketergantungan menggunakan *smartphone* yang berdampak negatif dan mulai menimbulkan masalah dapat diminimalisasi dengan bantuan orang terdekat atau lingkungan yaitu dengan melakukan aktifitas atau kegiatan yang lebih menarik lain nya dibandingkan hanya sibuk dengan *handphone* hal ini akan terujud melalui kesadaran pemakainya.<sup>31</sup> Hal ini juga akan memberikan kesan yang sama bagi siswa SMPN I Ranah Batahan apabila semua larangan dan sangsi yang diberikan dilaksanakan dengan baik berikut solusi yang ditawarkan dari dampak smartphone bagi siswa SMPN I Ranah Batahan

a. Penerapan Peraturan tidak boleh Membawa Smartphone kesekolah. Pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk pribadi siswa

---

<sup>31</sup> Fakhri sayuiti saputra, upaya meminimalisasi dampak negatif enggunaan smartphone (studi terhadap mahasiswa dahwah dan komunikasi). fakultas dakwah uin ar-raniri banda aceh. 34

memperbaiki dan membangun bangsa yang beradab begitupun dengan penerapan peraturan sekolah yang benar-benar mendidik Peserta didik supaya sekolah tersebut dapat mencetak para Peserta didik yang berprestasi. Salah satu upaya yang dilakukan oleh guru untuk penerapan peraturan sekolah yaitu larangan untuk membawa telephone genggam atau yang lebih sering disebut dengan gadget/Smartphone, di karenakan dapat mengganggu dalam proses belajar mengajar di dalam ruangan maupun di luara ruangan. Kebijakan ini berlaku di setiap sekolah-sekolah tertentu, dan akan mendapat sangsi apabila anak tersebut melanggar peraturan, Salah satunya sekolah SMPN I Ranah Batahan yang mengikuti peraturan larangan membawa Smartphone kesekolah.

1. Guru menanamkan nilai-nilai norma agama, menciptakan suasana ramah dalam kelas, dan memperkuat bimbingan tentang dampak buruk penggunaan Smartphone dirumah.

2. Guru mengajarkan tata krama yang baik bagi anak, agar anak terbiasa menghargai sesama temannya di kelas.

3. Guru membiasakan anak untuk mencari tugas melalui buku, bukan dari Smartphone, mengadakan kerja kelompok di rumah peserta didik

4. Orangtua harus mengurangi Pemakaian Smartphone di rumah, dengan memberikan Jadwal pemakaiannya, jangan diberikan Akses penuh pada anak, beri sangsi bila anak melanggar, perbanyak waktu dengan anak dirumah untuk mengalihkan perhatiannya.

5. Orang tua memberikan contoh yang baik dirumah dengan mengaji, Shalat, menasehati anak bila salah, dan memberi Hadiah atau semangat bila anak bisa menaati peraturan yang dibuat orang Tua.

Bagi anak juga bisa mengambil solusinya dengan membuat aktivitas dirumah bantu orang tua mengikuti les dan lain lain..

Dari beberapa teori diatas, seharusnya orang tua atau wali murid mampu tegas kepada anak agar tetap pada komitmen, *ketika handphone* dipinjamkan kepada seorang anak untuk belajar atau mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya tetap berjalan konsisten, dan anak tidak akan beralih perhatiannya untuk menggunakan *handphone* sebagai alat untuk main game dan sebagainya yang mengakibatkan kurang fokus ketika disekolah.

Sebenarnya penyebab perubahan sikap anak sehingga jadi marah-marah,

suka membanting peralatan dirumah dan sebagainya itu semata-mata tidak hanya karena smartphone, melainkan pola didik anak yang salah, karena kurangnya ketegasan kepada anak tanpa memberikan rentang waktu dan hanya membiarkan anak main handphone tanpa diawasi, itulah sebenarnya yang menyebabkan perubahan sikap anak karna terjadinya disfungsi sebagai orang tua kepada anaknya.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat di simpulkan beberapa hal mengenai dampak penggunaan Smarphone terhadap Karakter anak siswa di SMPN I Ranah Batahan yaitu:

1. Aktivitas Penggunaan Smarphone di Kalangan peserta didik

Dari ke empat guru yang di wawancarai kebanyakan dia antara mereka mengatakan bahwa aktifitas penggunaan Smarphone di kalangan peserta didik yakni belajar, kerja tugas, media social, dan kebijakan sekolah.

2. Penggunaan Smarphone yang Dapat membentuk tingkah laku siswa.

Smarphone yang dapat membentuk tingkah laku siswa di antaranya yaitu disiplin dan penerapan peraturan sekolah:

a) Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smarphone Terhadap Tingkah Laku Siswa.

Segala sesuatu memiliki dampak positif dan dampak negatif.

Dimana dampak positif yakni

1. Rajin belajar
2. Fokus dalam proses belajar
3. Disiplin di kelas
4. Adapun dampak negatifnya antara lain
5. Mengantuk

b). Bermain pada saat proses belajar mengajar berlangsung

1. Ribut dalam kelas
2. Tidak kerjakan tugas
3. Pemalas.



## **B. SARAN**

Berdasarkan kesimpulan peneliti maka beberapa saran untuk siswa, guru, dan orang tua siswa

### **1. Siswa**

Disarankan kepada siswa untuk lebih menggunakan Smartphone dengan sebaik mungkin karena siswa yang benar-benar menggunakan Smartphone dengan baik maka tingkat prestasi siswa tersebut akan meningkat, di bandingkan dengan siswa yang menggunakan Smartphone hanya untuk bermain saja, sebaliknya bila dipergunakan pada hal yang tidak baik akan

### **2. Guru**

Disarankan untuk kerja sama dengan orang tua mengawasi siswa dalam penggunaan Smartphone dengan tepat, melalui nasehat dan pengarahan agar jangan menggunakan fitur yang merusak karakter dan pendidikan anak karena Smartphone diketahui memiliki banyak fitur-fitur yang membahayakan otak dan kesehatan anak terutama di kalangan peserta didik sekolah Tingkat dasar dan menengah.

### **3. Orang tua siswa.**

Disarankan kepada setiap orang tua siswa bahwasanya pengawasan terhadap penggunaan Smartphone sebagai alat untuk belajar lebih di kembangkan karena didalam Smartphone banyak fitur ilmu yang bisa menambah pengetahuan anak bila diarahkan pada yang baik, ketimbang hanya di gunakan untuk bermain saja. lingkungan anak-anak harus lebih di perhatikan karena secara tidak langsung anak akan lebih gampang di pengaruhi oleh alat-alat yang berteknologi canggih seperti sekarang ini. Yang membuat anak akan lebih memilih hal yang membuat dia fokus pada fitur permainan didalam Smartphone.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agoeng Noegroho, *Teknologi Komunikasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), Cet. I, h. 2
- Abdul Manan, *Jangan Asal Shalat: Rahasia Shalat Khushyuk dari Tuntunan Bersuci, Fiqih Shalat, Macam-macam Shalat hingga Amalan-amalan Sunnah*, (Bandung: Pustaka Hidayah, 2011), Cet. XIV, h. 34.
- Adi Soenarno, *Telephone Courtesy: Panduan Kesopanan Bertelepon Secara Internasional di Kantor, Rumah, dan Ponsel*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), Cet I, h. 1
- Ahmad Thib Raya & Siti Musdah Mulia, *Menyelami Seluk-Beluk Ibadah Dalam Islam*, (Jakarta: Kencana, 2003), h. 142
- Abdul Aziz Muhammad Azzam & Abdul Wahhab Sayyed Hawwas, *Fiqh Ibadah*
- Astin Nikmah, *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Siswa*, *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya*, Vol. 5, t.t., h. 3.
- Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007), cet. VIII, h. 21
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Surabaya: CV. Pustaka Agung Harapan, 2006), h. 756.
- Dewalangit.com. *Fungsi Handphone bagi Masyarakat Indonesia*. Diakses pada tanggal 02 April 2013
- Franz Magnis-Suseno, *Etika Dasar; Masalah-masalah pokok Filsafat Moral*, (Yogyakarta: Kanisius, 1987), h. 114
- Gouzali Saydam, *Sistem Telekomunikasi di Indonesia*, (Bandung: Alfabeta, 2006), h. 34
- Hamalik, oemar, *Proses Belajar Mengajar*, ( Jakarta Bumi Aksara 2015)
- Imam Al-Baihaqy, *Sunan al-Kubra*, (Beiruth: Dar al-Kutub, 2003), h. 35.
- Lorens Bagus, *Kamus Filsafat*, (Jakarta: Gramedia, 2000), h. 282

- M. Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2009), Cet. IV, H. 172.
- Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2016), Cet. V, h. 76-77.
- Syarif Hidayatullah Husain, *Salat Dalam Mazhab Ahlulbait: Kajian Al-Quran Hadis, Fatwa, & Ilmiah*, (Jakarta: Penerbit Lentera, 2007), Cet. II, h. 97 - 98
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal. PT. Refika Aditama, 2014), Cet. II, h. 49
- Suryanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015), Cet . I, h. 14Hafied.
- Sutarman, *Pengantar Teknologi Informasi*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), Cet I, h. 27
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), Cet. XII, Ed. V, h. 112.
- Sutrisno Hadi, *Metodologi Research II*, (Yogyakarta: Andi Ofsett, 1996), h. 136
- Sukandarrumidi, *Metodologi Penelitian: Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2012), Cet. IV, h. 78.
- Teungku Muhammad Hasbi Ash-Shiddieqy, *Kuliah Ibadah: Ibadah Ditinjau dari Segi Hukum dan Hikmah*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2010), Cet. I, h. 105.
- Tohirin, *Dasar-Dasar Metode Penelitian Pendekatan Praktis*, (Pekanbaru, 2011), Edisi Revisi, h. 16 Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*, (Bandung:
- Tim Lembaga Penelitian UIN Jakarta, *Pedoman Penelitian UIN Syarif Hidayatulla Jakarta*, (Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Jakarta, 2009), Cet. I. h. 64-65

Wikipedia Ensiklopedia Bebas, *Telepon Genggam*, 2017 Kanisius, 1987), h. 114

Wawancara dengan Lindahari Tanggal 11 Agustus 2022 dirumah Wali murid

Wawancara pak Karta Tanggal 1 November 2022 di SMPN I Ranah Batahan

Wawancara dengan bapak Hadya Gorga tanggal 24 Pebruari 2023

Wawancara denganbuk Rahmi. S.Ag Tanggal 24 Pebruati 2023

Wawancara dengan ibu sopia angginta tanggal 24 pebruari 2023

Wawancara dengan Tasya angginta Tanggal 25 Pebruari 2023

Wawancara dengan Nurfatimah tanggal 24 Pebruari 2023

Wawancara dengan irham habibi tanggal 25 Pebruari 2023

Wawancara dengan orang tua zahra Tanggal 25 pebruari 2023

Wawancara dengan Sahrul tanggal 25 Pebruari 2023

Wawancara dengan Srimulyani 26 Pebruari 023

Zurinal & Aminuddin, *Fiqih Ibadah*, (Ciputat: Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2008), Cet I, h. 28. Novia Ika Setyani, Penggunaan

Media Sosial Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas, *Jurna*

*l Komunikasi*, 2013, h. 2.

**LAMPIRAN. I**  
**PEDOMAN OBSERVASI**

**KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN**

**Dampak Penggunaan Smartphone terhadap karakter  
Peserta didik di SMPN I Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat.**

<b>No</b>	<b>Judul</b>	<b>Sub Judul</b>	<b>Teknik Pengumpulan Data</b>	<b>Sumber Data</b>
1	Profil SMPN I Ranah Batahan Kab Pasaman Barat	Sejarah Dan Perkembangan	Wawancara dan dokumentasi	Kepala sekolah
2	Penggunaan Smartphone di SMPN I Ranah Batahan Kab Pasaman Barat	Penggunaan Smartphone di SMPN I Ranah Batahan Kab Pasaman Barat Peserta didik kelas VII 1.VII. 2	wawancara dengan kepala Tata usaha,	Waka kesiswaan dan guru PAI.
3	Penggunaan Smartphone dampak Positif dan Negatif terhadap Peserta didik SMPN I Ranah batahan Pasaman Barat	Penggunaan Smartphone dampak Positif dan Negatif terhadap Peserta didik SMPN I Ranah batahan Pasaman Barat di khususkan pada siswa Kelas VII.VII.2	wawancara	Guru pelajaran IPA dan Senibudaya
4	Penggunaan	Penggunaan	Wawancara	Guru mata

5	<p>Smartphone dampak Positif dan Negatif terhadap Peserta didik</p> <p>SMPN I Ranah bataha Pasaman Barat di Di SMPN I Ranah Batahan. Kabupaten Pasaman Barat?</p> <p>Solusi Penggunaan Smartphone terhadap Karakter Buruk Peserta didik SMPN I Ranah bataha Pasaman Barat di khususnya pada siswa Kelas VII.1. VII.2</p>	<p>Smartphone dampak Positif dan Negatif terhadap Peserta didik pada siswa Kelas VII.VII.2</p> <p>Di SMPN I Ranah Batahan. Kabupaten Pasaman Barat?</p>	<p>Wawancara Dokumentasi</p> <p>Wawancara Dokumentasi</p>	<p>pelajaran B.Inggris dan siswa</p> <p>Orang tua siswa</p> <p>Guru Orang tua siswa</p>
---	--	---	---	---

**LAMPIRAN 2**  
**PEDOMAN WAWANCARA**

**1 Wawancara Kepala SMPN I Ranah Batahan**

Penggunaan Smartphone terhadap Peserta didik SMPN I Ranah Batahan

1. Bagaimana perkembangan SMPN I Ranah Batahan Kab Pasaman Barat?
2. Apa Bapak membuat Peraturan tentang penggunaan Smartphone di SMPN I Ranah Batahan ?
3. Bagaimana pendapat Bapak tentang Smartphone dijadikan sarana/media belajar di SMPN I Ranah Batahan.?
4. Apakah penting Kerja sama guru dan orang tua untuk mengatasi dampak buruk tentang penggunaan Smartphone pada Karakter Peserta didik ?  
Bagaimana solusi yang diberikan dari sekolah mengatasi kecanduan Smartphone pada Peserta didik SMPN I Ranah Batahan.

**2. Wawancara dengan Guru**

Penggunaan Smartphone dan hubungannya dengan Karakter Peserta didik di SMPN

Ranah Batahan

1. Bagaimana penggunaan Smartphone yang dipakai oleh peserta didik di rumah apa ada pengaruh Waktu belajar disekolah ?
2. Apa Manfaat bagi peserta didik memiliki Smartphone dari segi belajar mengerjakan tugas.?
3. Apa kekurangan dan kelebihan bagi peserta didik bila tidak menggunakan Smartphone dalam mengerjakan tugas dari guru .?
4. Bagaimana cara yang harus dibuat agar Smartphone bisa menambah ilmu/ wawasan peserta didik ?
5. Apakah pendidik sudah mampu merelevansikan integrasi materi pelajaran dengan materi Pembelajaran dari guru pada smartphone yang dimiliki Peserta didik di SMPN I Ranah Batahan Pasaman Barat ?
6. Bagaimana perubahan peserta didik setelah kecanduan

Smartphone. Menurut nilai-nilai lingkungan sekolah dan rumah apakah yang dapat dirasakan dengan perubahan Karakter Peserta didik ?

7. Bagaimana Pendapat Bapak Ibu mengenai game online yang telah banyak diminati Peserta didik bagaimana kerja sama dengan orang tua untuk mengatasi hal tersebut
8. Apa ada Peserta didik yang melanggar peraturan membawa Smartphone kesekolah
9. Apakah bapak ibu pernah menemukan anak bermain Smartphone /Gadnet disekolah
10. Bagaimana Pandangan bapak /ibu terhadap peserta didik yang kecanduan Game online
11. Bagaimana sikap bapak/ibu bila menemui peserta didik yang kecanduan main Game
12. Bagaimana upaya bapak/ibu dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online



---

### 3. Wawancara dengan Orang Tua

1. Apakah Anak menggunakan Smartphone/ gadget aktif/Pasif
2. Apakah ada batasan tertentu untuk anak bermain Smartphone
3. Apa setiap hari Anak bermain Smartphone
4. Apa alasan Ibu memberikan/membeli smartphone pada anak
5. Pada usia berapa anak mulai menggunakan Smartphone
6. Apa ada perbedaan karakteristik anak sebelum dan sesudah memakai smartphone
7. Bagaimana Contoh pendekatan yang diberikan pada anak ketika bermain smartphone
8. Apakah ada cara lain dalam mencegah anak terlalu sering bermain Smartphone
9. Bagaimana umpan balik yang dilakukan anak ketika dicegah bermain Smartphone
10. Bagaimana umpan balik yang dilakukan anak ketika dibiarkan bermain Smartphone
11. Apakah ada kecemasan orang tua ketika anak sering menggunakan Smartphone
12. Anak menggunakan Smartphone untuk bermain Game atau belajar
13. Lebih sering dimana anak bermain Smartphone di rumah atau di rumah
14. Apakah Smartphone sarana bermain yang tepat untuk anak
15. Kapan waktu yang dibuat pada anak untuk bermain Smartphone Game onlen
16. Jenis Aplikasi apa yang digunakan pada anak
17. Berapa Durasi yang biasa digunakan untuk anak bermain.
18. Apakah Bapak ibu Mengetahui jenis game dimainkan anak?
19. Dimana Biasa anak Bermain game Onlen
20. Menurut Bapak ibu mana lebih banyak Mampaat dan resiko memakai Smartphone.

#### 4. Wawancara dengan Peserta didik

1. Siapa nama mu ?
2. Berapa usia mu ?
3. Apa bapak/ibu mu bekerja ?
4. Apa kamu punya Hp Smartphone ?
5. Apa yang dimaksud dengan Smartphone/Gadget ?
6. Apa dirumah kamu diberikan kebebasan Memakai Smartphone ?
7. Smartphone digunakan untuk belajar/main game ?
8. Apa orang tua mu memberikan batasan waktu dirumah dalam Menggunakan Smartphone ?
9. Apakah Smartphone membawa dampak baik bagimu atau membawa dampak buruk ?
10. Menurut kamu apa lebih banyak resiko atau mampaat smartphone ?
11. Apa saja game yang kamu mainkan dirumah ?
12. Bagaimana cara kamu membagi waktu belajar dan bermain Game atau Fitur yang lain di Rumah ?
13. Bila orang tua melarang kamu bermain smartphone/ Gadne apa reaksi kamu ?
14. Apakah orang tua mu mendukung bila kamu bermain Game/Gadne ?
15. Apa kamu sering menggunakan Smartphone ?
16. Pernahkah kamu merekam aktivitas ibadah didalam Handphone mu ?
17. Apakah kamu sudah bergantung pada Gadne/Samrphone merasa kehilangan bila tidak membawanya ?
18. Adakah terjadi perubahan karakter setelah kamu memakai Smartphone ?
19. Apa Dampak Negatif dan Positif smarphone menurut kamu ?
20. Bagaimana kamu mengatasi dampak negatif pada smartphone ?

LAMPIRAN 3  
CATATAN HASI WAWANCARA DAN OBSERVASI

A. WAWANCARA DENGAN ORANG TUA

Orang Tua (Ibu ) Zahra

No	Pertanyaan	jawaban
1	Apakah Anak menggunakan Smartphone/ gadget aktif/Pasif	Aktif
2	Apakah ada batasan tertentu untuk anak bermain Smartphone	Ada tapi tidak di patuhi
3	Apa setiap hari Anak bermain Smartphone	iya
4	Apa alasan Ibu memberikan/membeli smarphone pada anak	Karena pengaruh temannya
5	Pada usia berapa anak mulai menggunakan Smartphone	11 tahun
	Apa ada perbedaan karakteristik anak sebelum dan sesudah memakai smarphone	Ada sangat banyak
6	Bagaimana Contoh pendekatan yang diberikan pada anak ketika bermain smarphone	Ikut melihat game ketika saya di rumah
7	Apakah ada cara lain dalam mencegah anak terlalu sering bermain Smartphone	Tidak ada karena sudah lingkungan semua anak memakai Smartphone
8	Bagaimana umpan balik yang dilakukan anak ketika dicegah bermain Smartphone	Membantah dengan suara keras terkadang tidak mendengarkan
9	Bagaimana umpan balik yang dilakukan anak ketika dibiarkan bermain Smartphone	Sangat senang

10	Apakah ada kecemasan orang tua ketika anak sering menggunakan Smartphone	menga
11	Anak menggunakan Smartphone untuk bermain Game atau belajar	Bermain Game
12	Lebih sering dimana anak bermain Smartphone di rumah atau di rumah	Diluar rumah
13	Apakah Smartphone sarana bermain yang tepat untuk anak	tidak
14	Kapan waktu yang dibuat pada anak untuk bermain Samrphone Game onlen	Waktu istirahat anak sore hari
15	Jenis Aflikasi apa yang digunakan pada anak	Aflikasi belajar
16	Berapakah durasi yang biasa digunakan oleh anak untuk bermain	4 jam satu hari
17	Apakah bapak /ibu mengetahui jenis game onlen yang dimainkan anak	tidak
18	Dimana Biasa anak bermain Game Onlen	Diluar rumah
19	Menurut bapak ibu mana lebih banyak mampaat dan resikonya memakai Smartphone	Lebih banyak Resiko
20	Apa bapak /ibu punya pengalaman dan tantangan anak yang aktif bermain Smartphone	Tidak ada

## WAWANCARA DENGAN ORANG TUA

Orang tua ( Ibu ) ; Ahmad Almuji

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Anak menggunakan Smarphone/ gagnet aktif/Pasif	Aktif
2	Apakah ada batasan tertentu untuk anak bermain Smarphone	Ada
3	Apa setiap hari Anak bermain Smarphone	iya
4	Apa alasan Ibu memberikan/membeli smarphone pada anak	Karena masa pandemi butuh Handphone
5	Pada usia berapa anak mulai menggunakan Smarphone	9 Tahun
	Apa ada perbedaan karakteristik anak sebelum dan sesudah memakai smarphone	ada
6	Bagaimana Contoh pendekatan yang ibeikan pada anak ketika bemain smarphone	Dengan melihat game anak
7	Apakah ada cara lain dalam mencegah anak terlalu sering bermain Smarphone	Meminta Smarphone dari anak
8	Bagaimana umpan balik yang dilakukan anak ketika dicegah bermain Smarphone	Marah dan kesal
9	Bagaimana umpan balik yang dilakukan anak ketika dibiarkan bermain Smarphone	Senang dan lupa waktu
10	Apakah ada kecemasan orang tua ketika anak sering menggunakan	ada

	Smarphone	
11	Anak menggunakan Smarphone untuk bermain Game atau belajar	game
12	Lebih sering dimana anak bermain Smarphone di rumah atau di rumah	Diluar Rumah
13	Apakah Smarphone sarana bermain yang tepat untuk anak	tidak
14	Kapan waktu yang dibuat pada anak untuk bermain SamrphoneGame onlen	Sore hari
15	Jenis Aflikasi apa yang digunakan pada anak	Tidak ada
16	Berapakah durasi yang biasa digunakan oleh anak untuk bermain	3 jam satu hari
17	Apakah bapak /ibu mengetahui jenis game onlen yang dimainkan anak	tidak
18	Dimana Biasa anak bermain Game Onlen	Dikamar diluar rumah
19	Menurut bapak ibu mana lebih banyak mampaat dan resikonya memakai Smarphone	resiko
20	Apa bapak /ibu punya pengalaman dan tantangan anak yang aktif bermain Smarphone	Dengan menyuruh anak bemain itempat saudaranya

## WAWANCARA DENGAN ORANG TUA

Orang tua ( Ayah) Nur fatimah Bapak Asrul

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Anak menggunakan Smarphone/ gagnet aktif/Pasif	Aktif
2	Apakah ada batasan tertentu untuk anak bermain Smarphone	Ada tapi tidak dipatuhi
3	Apa setiap hari Anak bermain Smarphone	iya
4	Apa alasan Ayah/ibu memberikan/membeli smarphone pada anak	Karena temannya semua sudah memiliki smarphone
5	Pada usia berapa anak mulai menggunakan Smarphone	11 tahun
	Apa ada perbedaan karakteristik anak sebelum dan sesudah memakai smarphone	ada
6	Bagaimana Contoh pendekatan yang diberikan pada anak ketika bermain smarphone	Dengan cara menyuruh anak membuka aplikasi belajar
7	Apakah ada cara lain dalam mencegah anak terlalu sering bermain Smarphone	Dengan cara menyuruh bermain dengan temannya
8	Bagaimana umpan balik yang dilakukan anak ketika dicegah bermain Smarphone	Marah dan membanting barang disekitarnya
9	Bagaimana umpan balik yang dilakukan anak ketika dibiarkan bermain Smarphone	Sangat senang lupa makan dan mandi
10	Apakah ada kecemasan orang tua	ada

	ketika anak sering menggunakan Smarphone	
11	Anak menggunakan Smarphone untuk bermain Game atau belajar	Bermain game dan belajar bila didekat kita
12	Lebih sering dimana anak bermain Smarphone di rumah atau di rumah	Lebih sering diluar rumah
13	Apakah Smarphone sarana bermain yang tepat untuk anak	tidak
14	Kapan waktu yang dibuat pada anak untuk bermain Samrphone Game onlen	Malam setelah belajar
15	Jenis Aflikasi apa yang digunakan pada anak	Belajar dan game
16	Berapakah durasi yang biasa digunakan oleh anak untuk bermain	Lebih banyak bermain game ketimbang belajar
17	Apakah bapak /ibu mengetahui jenis game onlen yang dimainkan anak	tidak
18	Dimana Biasa anak bermain Game Onlen	Dikamar dan diluar rumah
19	Menurut bapak ibu mana lebih banyak mampaat dan resikonya memakai Smarphone	Lebih banyak resiko
20	Apa bapak /ibu punya pengalaman dan tantangan anak yang aktif bermain Smarphone	Menyimpan smarphone



## WAWANCARA DENGAN ORANG TUA

Orang tua ( Ayah) Aulia Wilandari

No	Pertanyaan	
1	Apakah Anak menggunakan Smarphone/ gadget aktif/Pasif	Sangat aktif
2	Apakah ada batasan tertentu untuk anak bermain Smarphone	Ada 1 jam satu hari ,bila tidak mau disimpan Samarphonnya
3	Apa setiap hari Anak bermain Smarphone	Iya setiap hari
4	Apa alasan Ibu memberikan/membeli smarphone pada anak	Saya belikan Hp Smaphone karena rebutan selalu dengan kakaknya
5	Pada usia berapa anak mulai menggunakan Smarphone	Usia 10 Tahun
	Apa ada perbedaan karakteristik anak sebelum dan sesudah memakai smarphone	Mudah marah setiap dipeintah
6	Bagaimana Contoh pendekatan yang diberikan pada anak ketika bemain smarphone	Memberikan arahan jangan terlalu lama memainkan smarphone
7	Apakah ada cara lain dalam mencegah anak terlalu sering bermain Smarphone	Dengn cara menyimpan Smaphone
8	Bagaimana umpan balik yang dilakukan anak ketika dicegah bermain Smarphone	Marah dan kesal menangis
9	Bagaimana umpan balik yang dilakukan anak ketika dibiarkan bermain Smarphone	Sangat senang dan lupa waktu

10	Apakah ada kecemasan orang tua ketika anak sering menggunakan Smartphone	Tentu ada
11	Anak menggunakan Smartphone untuk bermain Game atau belajar	Bermain game
12	Lebih sering dimana anak bermain Smartphone di rumah atau diluar rumah	Diluar rumah
13	Apakah Smartphone sarana bermain yang tepat untuk anak	Tidak
14	Kapan waktu yang dibuat pada anak untuk bermain Smartphone Game onlen	Jam istirahat siang
15	Jenis Aflikasi apa yang digunakan pada anak	Tidak bisa ditentukan
16	Berapakah durasi yang biasa digunakan oleh anak untuk bermain	2 jam satu hari
17	Apakah bapak /ibu mengetahui jenis game onlen yang dimainkan anak	tidak
18	Dimana Biasa anak bermain Game Onlen	Diluar Rumah
19	Menurut bapak ibu mana lebih banyak mampaat dan resikonya memakai Smartphone	Lebih banyak resiko
20	Apa bapak /ibu punya pengalaman dan tantangan anak yang aktif bermain Smartphone	Dengan cara tidak mengisi paket internet

Wawancara Dengan siswa

Nama ; Putriani laila

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Siapa nama mu ?	Putriani Laila
2	Berapa usia mu ?	14 tahun
3	Apa bapak/ibu mu bekerja ?	Iya
4	Apa kamu punya Hp Smarphone ?	Iya saya punya
5	Apa yang dimaksud dengan Samarphone/Gaadget ?	Alat yang bisa memudahkan semua urusan kita
6	Apa dirumah kamu diberikan kebebasan Memakai Smarphone ?	Tidak tapi orang tua tidak tahu karena mereka bekerja
7	Smarphone digunakan untuk belajar/main game ?	Bermain game dan belajar
8	Apa orang tua mu memberikan batasan waktu dirumah dalam menggunakan Smarphone ?	Iya tapi tidak di patuhi
9	Apakah Smarphone membawa dampak baik bagimu atau membawa dampak buruk ?	Ada dampak baik dan buruk
10	Menurut kamu apa lebih banyak resiko atau mampaat smarphone ?	Lebih banyak resikonya
11	Apa saja game yang kamu mainkan dirumah ?	FF
12	Bagaimana cara kamu membagi waktu belajar dan bermain Game atau Fitur yang lain ?	Kadang belajar lebih banyak main Game
13	Bila orang tua melarang kamu bermain smarphone/Gadne apa reaksi kamu ?	Marah dan kesal
14	Apakah orang tua mu mendukung bila kamu bermain Game/Gadne ?	tidak
15	Apa kamu sering menggunakan Smarphone ?	Sering sekali
16	Pernakah kamu merekam aktivitas ibadah didalam Handphone mu ?	pernah
17	Apakah kamu sudah bergantung pada Gadne/Samrphone merasa kehilangan bila tidak	Tidak

	membawanya ?	
18	Adakah terjadi perubahan karakter setelah kamu memakai Smartphone ?	Ada sedikit
19	Apa Dampak Negatif dan Positif smarphone menurut kamu ?	Mempermudah mendapat ilmu, dan komunikasi Membuat malas bergaul
20	Bagaimana kamu mengatasi dampak negatif pada smarphone ?	Membuat sibuk dengan Pekerjaan rumah

Wawancara Dengan siswa

Nama ; hamdi

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Siapa nama mu ?	hamdi
2	Berapa usia mu ?	14 tahun
3	Apa bapak/ibu mu bekerja ?	Iya
4	Apa kamu punya Hp Smartphone ?	Iya saya punya
5	Apa yang dimaksud dengan Samarphone/Gaadget ?	Alat yang bisa untuk bermain Game
6	Apa dirumah kamu diberikan kebebasan Memakai Smartphone ?	Iya tapi orang tua tidak tahu karena mereka bekerja
7	Smartphone digunakan untuk belajar/main game	Bermain game
8	Apa orang tua mu memberikan batasan waktu dirumah dalam menggunakan Smartphone ?	Iya tapi tidak di patuhi
9	Apakah Smartphone membawa dampak baik bagimu atau membawa dampak buruk ?	Ada dampak baik dan buruk
10	Menurut kamu apa lebih banyak resiko atau mampaat smarphone ?	Lebih banyak resikonya
11	Apa saja game yang kamu mainkan dirumah ?	FF dan ML
12	Bagaimana cara kamu membagi waktu belajar dan bermain Game atau Fitur yang lain ?	Smartphone hanya di pakai main Game

13	Bila orang tua melarang kamu bermain smarphone/ Gadne apa reaksi kamu ?	Marah dan melempar apa yang ada didekat ku
14	Apakah orang tua mu mendukung bila kamu bermain Game/Gadne ?	Mendukung karena terpaksa
15	Apa kamu sering menggunakan Smarphone ?	Sering sekali
16	Pernakah kamu merekam aktivitas ibadah didalam Handphone mu ?	Tidak pernah
17	Apakah kamu sudah bergantung pada Gadne/Samrphone merasa kehilangan bila tidak membawanya ?	Iya bila saya lupa akan saya jemput pulang kerumah
18	Adakah terjadi perubahan karakter setelah kamu memakai Smarphone ?	Ada saya jadi pemaarah dan malas belajar dan shalat
19	Apa Dampak Negatif dan Positif smarphone menurut kamu ?	Mempermudah komunikasi Membuat malas belajar
20	Bagaimana kamu mengatasi dampak negatif pada smarphone ?	Belum bisa dilaksanakan

## LAMPIRAN 4

### Foto 1

#### 1. Pintu Masuk SMPN 1 Ranah Batahan Kab. Pasaman Barat



#### 2. Wawancara dengan Bapak Kepala Sekolah



Foto 2

3 Wawancara dengan guru Agama dan Waka Kesiswaan



4 Wawancara dengan Siswa .



Foto 3

5. Wawancara dengan siswa



6. Wawancara dengan guru dan siswa.





Foto 4

7. Wawancara dengan tata Usaha.



8. Ruang Pustaka



Foto 5  
9 Ruang Belajar VII 1



10. Poto Majelis guru.



Foto 6

11. Ruang Mushalla



12. Ruang belajar VII. 2



