

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non-formal, dan informal di sekolah dan luar sekolah yang berlangsung seumur hidup, yang bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan-kemampuan individu (Ahdar, 2021:53). Dengan tujuan mempersiapkan generasi muda sebagai penerus bangsa yang mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut pasal 1 Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Artikel Pendidikan. PGSD, 2018).

Pendidikan harus mampu menciptakan manusia susila dan harus mengusahakan anak-anak didik kita menjadi manusia pendukung norma, kaidah dan nilai-nilai susila dan sosial yang dijunjung tinggi oleh masyarakatnya. Norma, nilai dan kaidah tersebut harus menjadi milik dan selalu di personifikasikan dalam setiap sepak terjang, dan tingkah laku tiap pribadi manusia. Penghayatan personifikasi atas norma, nilai, kaidah-kaidah sosial ini amat penting dalam mewujudkan ketertiban dan stabilitas masyarakat (Rahmat Hidayat, 2019:12). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.

Pada zaman modern ini pendidikan sangatlah maju. Pada dasarnya pendidikan bukan hanya untuk mentransfer ilmu pengetahuan saja akan tetapi juga ajang yang digunakan untuk mendidik manusia menjadi insan yang memiliki jati diri dan berkualitas. Proses mendidik tidak hanya dilakukan di

lembaga pendidikan seperti lembaga sekolah saja akan tetapi bisa dilaksanakan dimana saja dan kapan saja seperti di lingkungan keluarga. Anak terlebih dahulu mendapat pendidikan dari lingkungan keluarga dan setelah itu di lingkungan sekolah.

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu diciptakan alat-alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya adalah *gadget*. *gadget* dapat memberikan dampak yang begitu besar. Sekarang ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki *gadget*. Tidak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu *gadget* (Imam Asroni, 2022: 2).

Allah telah menganugerahkan kepada manusia karunia kenikmatan yang saling melengkapi, yakni karunia agama dan limpahan teknologi, agar akal dan sikap manusia dapat berkembang dan menjadi lebih maju. Sesuai dengan firman Allah SWT dalam Surah Al-Rahman Ayat 33 disebutkan bahwa:

يَمْعَشَرَ الْجِنِّ وَالْإِنْسِ إِنْ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ
فَأَنْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَنِ ۝ ٣٣

Artinya :

"Wahai jama'ah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintas) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan (dari Allah)".(Q.S Al-Rahman: 33).

Ayat tersebut menekankan bahwa agar menjadi manusia yang berilmu serta berpengatahuan maka ia memang harus sungguh-sungguh dalam berusaha mengembangkan bakat. AlQur'an menyarankan manusia untuk bersikap realistis, sebab perencanaan akan sia-sia jika tidak diikuti dengan persiapan dan penyelesaian. Dalam ayat tersebut ada istilah *sulthan*, ilmu pengetahuan dan

teknologi dianggap suatu hal yang berkuasa serta berkekuatan dalam kehidupan. Seseorang yang tidak menguasai IPTEK akan mengalami kesulitan untuk menjelajahi dunia luar. Maka Allah swt memerintahkan manusia untuk selalu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Salah satu teknologi yang saat ini digemari oleh semua kalangan yaitu *gadget* (*smartphone*) terutama di kalangan pelajar. Bahkan *gadget* sendiri membuat banyak pelajar yang tergantung kecanduan terhadap penggunaannya, hal ini sering dengan survei yang dilakukan menuai kontroversi di mana rata-rata sekolah terutama sekolah mempunyai kebijakan yang melanggar siswa membawa *gadget* ke sekolah. *Gadget* berkaitan dengan media pembelajaran berbasis ITC dan biasa tergantung dengan internet, internet dapat menunjang penggunaan *gadget*. Terdapat beberapa cara dalam penggunaan *gadget* yaitu dapat digunakan sebagai tambahan dari pembelajaran konvensional atau penunjang bahkan pengganti media pembelajaran (Agung Rimba Kurniawan, 2019: 73).

Gadget adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin pesat (A. Nirwana, 2018: 86). Teknologi telah menjadi kebutuhan penting di dunia saat ini, Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia adalah *gadget*. Berbagai kemudahan dalam menjalani kehidupan didapatkan setelah menempuh teknologi. ilmu pengetahuan dan teknologi dianggap suatu hal yang berkuasa serta berkekuatan dalam kehidupan. Seseorang yang tidak menguasai IPTEK akan mengalami kesulitan untuk menjelajahi dunia luar. Kemajuan teknologi membuat manusia untuk selalu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Indonesia adalah negara pengguna internet terbesar di Asia Tenggara. Internet di Indonesia saat ini sudah menjadi kebutuhan primer untuk para penggunanya, perkembangan sosial media juga menjadi salah satu faktor penting. Berdasarkan survei data global web index, Indonesia adalah negara yang memiliki pengguna sosial media yang paling aktif di asia. Indonesia

memiliki 79,7% user aktif di sosial media mengalahkan Filipina 78%, Malaysia 72%, Cina 67% (Yusmi Warisyah, 2015: 133).

Manusia sebagai makhluk hidup membutuhkan alat komunikasi untuk mendapatkan informasi, karena sudah menjadi kebutuhan yang penting agar dapat melakukan interaksi dan komunikasi dengan baik. Atas dasar tersebut manusia berupaya mencari dan menciptakan sistem dan alat untuk dapat memudahkan dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi serta hiburan, mulai dari gambar, tulisan, suara, video, permainan (*game*), fasilitas internet, jejaring sosial yang terangkup dalam 2 fitur-fitur yang disajikan oleh gadget (*handphone, smartphone, laptop, tablet, note, mp3* dan lain-lain). Dimana gadget adalah alat komunikasi yang memiliki banyak fungsi, dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda.

Zaman globalisasi seperti sekarang, media komunikasi berupa *gadget* (*smartphone*) merupakan benda yang dimiliki oleh hampir setiap orang mulai dari yang tua maupun yang muda bahkan anak-anak sudah dapat menggunakan *gadget* (*smartphone*) dan mengerti akan pengoperasiannya fasilitas *gadget* (internet, game, sosial media, telepon, dan SMS). Apabila digunakan secara salah atau berlebihan tanpa pengawasan dari orang tua khususnya anak-anak.

Pada hakikatnya sebuah teknologi diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Inovasi yang diciptakan juga memberikan manfaat bagi kehidupan manusia untuk menunjang aktivitasnya.

Penggunaan *gadget* pada anak memiliki dampak positif dan negatif. Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif bagi anak, yaitu *gadget* akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul *gadget* jika perkembangan zaman sekarang muncul *gadget*, maka anak pun harus tahu cara menggunakannya salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi (Zuli Dwi Rahmawati, 2020: 103).

Penggunaan *gadget* dapat mengakibatkan anak malas beraktivitas dan bergerak, karena anak dapat dengan mudah mengakses berbagai informasi. Anak-anak lebih memilih untuk duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di *gadget* tersebut. Secara bertahap anak akan melupakan kesenangan bermain dengan keluarga dan teman sebayanya. Apabila hal tersebut dilakukan secara terus-menerus maka akan berdampak negatif bagi kesehatan dan perkembangan anak.

Adapun dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak, antara lain anak menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan otak dan mata terganggu, anak mengalami gangguan tidur, anak suka menyendiri, terlibat perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, terpapar radiasi, dan mengalami ancaman cyberbullying. Sedangkan untuk dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas, dan kecerdasan anak, seperti adanya aplikasi belajar membaca menulis, tentu akan memberikan dampak positif bagi perkembangan anak (Dinda Berliana dkk, 2022: 26).

Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan *gadget* pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Di masa proses pembelajaran yang memang menjadikan *gadget* sebagai kebutuhan akan tetapi bukan bermakna bahwa pemakaian *gadget* bisa tanpa pengawasan sehingga menimbulkan kecanduan *gadget*. Sehingga memang ketika di masa pandemi orang tua harus ikut serta mengawasi penggunaan smartphone agar tumbuh kembang anak tidak terganggu.

Selain itu di masa sekarang anak semakin kecanduan *gadget* ialah karena aktivitas mereka yang dibatasi untuk bisa bergerak bebas diluar ruangan serta pembelajaran yang dilakukan dua cara yaitu online maupun luring sehingga membuat mereka jenuh tidak bertemu teman sebaya, dan gampang marah maka banyak orang tua yang memberika *gadget* agar anak bisa tenang. Padahal seharusnya meskipun pembelajaran disekolah diperbolehkan membawa *gadget*

namun orangtua harus memberikan pengawasan lebih banyak bukan malah menjadikan gadget sebagai sahabat anak.

Pemakaian *gadget* yang berlebihan dapat berdampak terhadap konsentrasi siswa dalam belajar dan hal tersebut memicu rendahnya prestasi belajar siswa (Nanndo Yannuansa et al., 2020: 50). Selain itu bisa memicu anak lebih menyukai interaksi secara digital sehingga interaksi sosial anak akan sangat kurang maka apabila penggunaan *gadget* tidak disesuaikan dengan kebutuhannya akan sangat berdampak pada kehidupan seorang anak serta dapat menghambat proses tumbuh dan kembang. Pada umumnya mereka sangat menikmati keasikan dalam menggunakan *gadget (smartphone)* dalam kegiatan mereka sehari-hari dirumah, sekolah, dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati game dari sebuah gadget (*smartphone*) yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya.

Anak-anak tidak cukup hanya melakukan interaksi sosial di rumah, selain di rumah tempat kedua anak melakukan hubungan sosial adalah di sekolah. Disamping keluarga dan teman sebaya, sekolah juga mempunyai peran yang sangat penting bagi perkembangan selama masa pertengahan dan akhir anak-anak. Proses interaksi sosial tidak hanya dilakukan di rumah melainkan di sekolah, bahkan anak akan menghabiskan waktunya bertahun-tahun disekolah dengan guru dan teman sebaya.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan anak menjadi terisolasi dari lingkungan sosialnya termasuk dilingkungan sekolah, hal ini dapat menyebabkan anak, merasa kesepian dan tidak memiliki teman. Sehingga interaksi sosial anak menjadi kurang terlatih, didalam keterampilan sosial. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya kesulitan anak untuk beradaptasi di lingkungan sekolah.

Berdasarkan observasi pada tanggal 15 Januari 2024, yang dilakukan peneliti di SMPN 18 Kota Bengkulu menemukan bahwa siswa yang sering menggunakan *gadget* membawa dampaknya terhadap interaksi sosial siswa yang ada di sekolah, penelitian ini difokuskan pada siswa kelas 7, yang

berjumlah 304 siswa, hal ini dapat dilihat bahwa siswa di sekolah diperbolehkan membawa *gadget* didalam pembelajaran IPS mengenai kegiatan P5, dalam kegiatan tersebut terjadinya interaksi sosial yang dapat dilihat dari adanya interaksi di dalam kelas, pada saat pemberian kelompok diskusi mereka cenderung diam tanpa banyak interaksi dengan teman kelompoknya jadi siswa akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas kelompok tersebut. Tugas kelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan prestasinya dan juga diarahkan untuk mencapai tujuan bersama.

Pada saat guru menjelaskan tentang materi yang akan diberikan banyak siswa yang cenderung asik mengobrol sendiri tidak menghiraukan perkataan guru bahkan ada siswa yang membantah ketika guru menegur dan cenderung mengamuk. Selain itu ketika jam istirahat berlangsung pada umumnya teman-teman sebayanya bermain bersama, di lapangan maupun di kantin sekolah, namun siswa yang sering menggunakan *gadget* cenderung menyendiri. Karena menganggap permainan yang dilakukan oleh temannya tidak menarik dan membosankan mereka seperti memisahkan diri dengan teman sebayanya. Penggunaan *gadget* juga akan mengganggu aktivitas belajar siswa dan menyebabkan kurangnya aktivitas, terhadap interaksi sosial yang ada di sekolah, yang membuat siswa menjadi sterilisasi dan kurangnya berinteraksi dengan orang lain.

Aturan di dalam penggunaan *gadget* di SMPN 18 Kota Bengkulu yaitu *gadget* dapat digunakan di dalam pembelajaran. *gadget* juga harus disimpan di tempat yang telah disediakan, selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dan dikembalikan kepada siswa pada waktu 15 menit sebelum kegiatan pembelajaran selesai. Bagi siswa yang melanggar aturan akan dikenakan sanksi berupa peringatan lisan dan penyitaan *gadget*. Peraturan ini dibuat karena penggunaan *gadget* dapat berdampak buruk bagi interaksi sosial siswa disekolah, terdapat banyak aplikasi *gadget* yang mengandung konten yang tidak pantas untuk siswa, seperti pornografi, kekerasan, kebencian, serta adanya *bullying*. Namun ketika melaksanakan razia masih terdapat anak yang membawa gadget, dan melanggar peraturan sekolah.

Oleh karena itu penting bagi guru untuk mengatasi masalah-masalah yang siswa dapatkan, guru harusnya mencari solusi seperti memiliki kebijakan yang jelas tentang penggunaan *gadget* di sekolah kebijakan ini harus dibuat dengan mempertimbangkan berbagai faktor dan melibatkan semua pihak terkait. Fenomena ini terjadi secara natural atau tanpa disadari terjadi di lingkungan sekolah, dimana siswa terlihat tidak intensif melakukan komunikasi dan berinteraksi sosial. Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul : “**Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Dalam Interaksi Sosial Siswa di SMPN 18 Kota Bengkulu.**”

B. Rumusan Masalah

Adapun permasalahan didalam penelitian ini yaitu:

3. Bagaimana Dampak Penggunaan *Gadget* Dalam Interaksi Sosial Siswa di SMPN 18 Kota Bengkulu ?
4. Bagaimana Peran Guru IPS Dalam Mengantisipasi Dampak Penggunaan *Gadget* Dalam Interaksi Sosial Siswa di SMPN 18 Kota Bengkulu ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yaitu :

1. Untuk Mendeskripsikan Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Dalam Interaksi Sosial Siswa di SMPN 18 Kota Bengkulu.
2. Untuk Mendeskripsikan Peran Guru IPS Dalam Mengantisipasi Dampak Penggunaan *Gadget* Dalam Interaksi Sosial Siswa di SMPN 18 Kota Bengkulu.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan sumbangsih pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)

mengenai Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Dalam Interaksi Sosial Siswa.

2. Secara Praktik

Manfaat secara praktek dalam penelitian ini bagi :

a. Universitas

Dapat menjadi panduan bagi universitas lainnya untuk mengetahui tentang Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Dalam Interaksi Sosial Siswa di SMPN 18 Kota Bengkulu

b. Peneliti

Sebagai pengalaman serta untuk menambah wawasan pengetahuan tentang Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Dalam Interaksi Sosial Siswa di SMPN 18 Kota Bengkulu.

c. Dosen

Sebagai penambah wawasan dan referensi tentang bagaimana Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Dalam Interaksi Sosial Siswa di SMPN 18 Kota Bengkulu.

d. Mahasiswa

Sebagai penambah wawasan tentang Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Dalam Interaksi Sosial Siswa di SMPN 18 Kota Bengkulu. Serta Dapat dijadikan sebagai pengalaman di dalam pembelajaran.

E. Definisi Istilah

1. Dampak

Dampak adalah pengaruh atau akibat yang ditimbulkan oleh suatu peristiwa, tindakan, atau keadaan. Baik itu pengaruh positif maupun negatif, dampak selalu berhubungan dengan perubahan atau hasil yang terjadi sebagai konsekuensi dari suatu hal.

2. Penggunaan *Gadget*

Penggunaan gadget merujuk pada aktivitas memanfaatkan perangkat elektronik portabel atau kecil yang memiliki berbagai fungsi. Gadget ini

dirancang untuk memudahkan aktivitas sehari-hari, memberikan hiburan, dan menghubungkan dengan dunia luar.

3. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah proses hubungan timbal balik yang terjadi antara individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, atau antar kelompok. Hubungan ini bisa bersifat langsung (tatap muka) maupun tidak langsung (melalui media). Intinya, interaksi sosial adalah proses saling mempengaruhi satu sama lain dalam kehidupan bermasyarakat

