

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Zaman ini teknologi sudah berkembang sangat pesat. Salah satu teknologi yang sangat popular saat ini di indonesia yaitu *gadget*. *Gadget* selalu muncul dengan adanya pembaruan yang membuat para penggunanya menjadi lebih nyaman dan lebih praktis dengan menghadirkan berbagai macam fitur seperti internet, *video call*, *email*, *sms*, *wifi*, *Bluetooth*, *games*, *mp3*, dan lain-lain. Kemajuan teknologi saat ini sangat pesat dan semakin canggih banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang, jenis teknologi *gadget* yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus (Manupil, 2015).

Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan moderen. Perkembangan tersebut dilihat bersama dengan munculnya suatu barang yang biasa disebut dengan *gadget* manusia pada zaman sekarang ini tidak lepas dari dari *gadget* karena kehidupan manusia yang sudah bergantung dengan *gadget* bahkan *gadget* menjadi alat pendukung dalam memudahkan kegiatan aktifitas manusia. Bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama (Witarsa, dkk. 2018).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), teknologi adalah sarana keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi

kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia, dalam bidang komunikasi itu sendiri kita telah lama mengenal yang namanya surat, telepon, telegram, dan masih banyak lainnya. Menurut Undang-Undang No. 11 tahun 2019, “Teknologi adalah cara, metode, atau proses penerapan pemanfaatan berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang bermanfaat dalam pemenuhan kebutuhan, kelangsungan, peningkatan kualitas kehidupan manusia”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi saat ini semakin pesat dan telah membawa sebuah perubahan besar dalam masyarakat dengan hadirnya berbagai alat teknologi yang dapat mempermudah aktivitas manusia seperti dengan kehadiran *gadget* yang dapat mempermudah manusia seperti pada bidang komunikasi dan bidang pendidikan.

Kemajuan teknologi berpengaruh besar di dalam dunia pendidikan dibuktikan dengan berbagai fasilitas yang membantu seperti adanya fasilitas *browser*. Pendidikan menjadi pilar utama dalam pembentukan karakter dan kesiapan individu untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Pendidikan merupakan sebuah proses *humanisme* yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia (Warisno, 2021).

Pendidikan sebagai satuan sistem yang terdiri dari elemen atau unsur pendidikan yang saling terkait secara fungsional, sehingga terjadi kesatuan terpadu, saling berhubungan dan diharapkan dapat mencapai tujuan (Purwaningsih, 2022). Tujuan pendidikan yaitu untuk meningkatkan kualitas penyelengaraan serta hasil pendidikan siswa pada pembentukan karakter secara utuh, terpadu, dan seimbang (Suprayitno, 2020).

Pendidikan adalah sebuah proses yang kita lalui dari yang tidak tahu menjadi tahu yang saling berkaitan menjadi kesatuan yang terpadu dan membuat perubahan besar karena pendidikanlah yang menjadi tiang utama atau pilar utama terbentuk sebuah karakter. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan cukup membantu mempermudah proses pembelajaran dengan berbagai media dan alat teknologi seperti *gadget*.

Gadget yang digunakan memiliki beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus yang serba modern. Media elektronik *gadget* juga telah menjadi pengasuh setia masyarakat, tak terkecuali siswa. Siswa lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain diluar rumah bersama dengan teman-temannya (Nurrachmawari, 2014).

Penggunaan *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja maupun pebisnis, tetapi hampir semua kalangan termasuk remaja sudah memanfaatkan *gadget* hampir setiap orang menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *gadget* saat ini tidak hanya menjadi alat komunikasi tetapi juga dapat dipergunakan sebagai multimedia, oleh karena *gadget* memiliki nilai dan manfaat tertentu. *gadget* bagi sarana pebisnis sebagai penyimpanan berbagai macam data, musik atau alat hiburan alat informasi bahkan alat dokumentasi hal ini menunjukkan bahwa *gadget* salah satu perkembangan teknologi yang aktual. *gadget* juga dapat mendorong peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi dengan ketersedian sumber belajar dari *gadget* (Abdullah Latip, 2020).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menjadi tantangan tersendiri tak terkecuali bagi sektor pendidikan dalam membentengi siswa dari dampak positif

derasnya penggunaan teknologi terutama dalam keseharian siswa. Era modern saat ini menjadinkan sistem digitalisasi hampir dalam segala aspek kehidupan, tak terkecuali dalam aspek pendidikan.

Fungsi *gadget* itu sendiri membuat siswa lebih mudah belajar serta membagi waktu karena fokus menggunakan *gadget* yang dimilikinya. Siswa jika sudah terlalu asing menggunakan *gadget* atau kecanduan, mereka akan sangat sulit untuk melepaskan kebiasaanya itu, akibatnya siswa lebih asik dengan *gadgetnya* dibandingkan menjalankan kewajibannya sebagai seorang pelajar yaitu belajar, baik dirumah maupun disekolah (Hudaya, 2018).

Pada saat ini, *gadget* merupakan suatu alat yang digemari dan dibutuhkan banyak orang baik dewasa, remaja, maupun anak-anak yang pada awalnya hanya sebagai kebutuhan tambahan saja. Namun, seiring perkembangan teknologi, *gadget* mengalami dinamisasi yang luar biasa dari sisi fungsi dan fitur-fiturnya sehingga memungkinkan penggunannya dapat melakukan berbagai macam kegiatan seperti berkirim pesan, berselancar internet, bermain game, dan lain-lain.

Penggunaan *gadget* pada usia anak sekolah bukanlah hal yang baru untuk di era sekarang. Semenjak adanya pandemi virus corona memberikan dampak bermacam-macam bagi semua sektor salah satunya adalah sektor pendidikan yang membawa strategi baru guna tetap menunjang proses pembelajaran agar dapat tetap dilakukan sehingga anak-anak juga ikut menggunakannya. Namun, kegiatan tersebut juga terlalu berisiko jika terlalu dibiarkan tanpa adanya edukasi dan bimbingan untuk anak tersebut. Dengan adanya kemampuan literasi yang dimiliki oleh setiap siswa akan sangat berpengaruh dalam keberhasilan generasi muda.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa keberhasilan generasi muda juga bergantung pada kemampuan literasi yang dimiliki, semakin banyak membaca maka semakin banyak pula informasi dan kosa kata yang di dapat. Sehingga akan tercipta generasi muda yang berwawasan luas.

Perilaku sosial merupakan salah satu aspek yang perlu ditanamkan dalam diri siswa. Perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial (Nisrima, 2016). Perilaku sosial adalah perilaku yang menyangkut kehidupan sosial sebagai bentuk interaksi siswa dengan alam, lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitarnya.

Keterlambatan perkembangan sosial pada siswa dapat dipengaruhi oleh hal-hal tertentu seperti faktor lingkungan, faktor dimana pada keluargannya rata-rata memiliki perkembangan sosial yang lambat, dan faktor lingkungan yang kurang kondisif, seperti perlakuan orang tua yang kasar, orang tua yang tidak memberikan bimbingan, pengajaran atau pembiasaan terhadap siswa yang menerapkan norma-norma baik agama ataupun budi pekerti maka siswa akan cenderung menampilkan perilaku yang bersifat egois kurang memiliki perasaan tenggang rasa dan kurang memperdulikan norma dalam berperilaku. Berbagai stimulus dari lingkungan sekolah ataupun masyarakat juga mempunyai peranan penting dalam pencapaian perkembangan sosial siswa (Yusuf, 2017).

Perkembangan sosial pada siswa prasekolah yaitu perkembangan tingkah laku siswa dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat dimanapun siswa berada atau dalam sebuah kelompok (Izza, 2020).

perkembangan sosial pada abad 21 ditandai dengan perubahan-perubahan dalam cara manusia berinteraksi, berkomunikasi, berorganisasi, dan berpikir kritis menggunakan pemikiran yang relatif, dengan ide jernih dan rasional, kemandirian anak dalam berpikir dan berperilaku, serta yang terpenting adalah pembentukan konsep diri dari seorang siswa.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial adalah proses dimana individu berinteraksi dengan lingkungannya yang dimulai sejak lahir proses ini berkelanjutan secara perlahan di dalam perjalanan kehidupan kita dengan hidup bersama dengan orang lain berinteraksi dan berjalan sesuai dengan aturan -aturan yang ada sesuai dengan lingkungan disekitar kita namun kita hanyalah manusia biasa seperti seorang siswa yaitu manusia muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah dalam terpengaruh dengan keadaan sekitarnya oleh karena itu bagi siswa harus mendapatkan motivasi yang kuat dan dorongan dari orang tua terutama pada penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa, menggunakan *gadget* berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional siswa.

Dampak positif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak adalah menjadi pribadi yang mudah berkomunikasi, melalui akses internet dapat memberikan hiburan dan berbagai sarana dalam untuk menggerjakan tugas baik tugas sekolah, tugas kedinasan, bisnis dan kbutuhan di era global fungsi *gadget* yang seolah-olah membuat kita bertemu dengan lawan bicara walapun masing-masing berbagai tempat yang dapat kita akses bersama orang lain siapapun melalui tatap muka langsung dengan tahap *video call*, namun perlu kita ketahui bahwa

orang tua dan pendidikan yang menjadi peran besar bagi anak dalam mengawasi penggunaan *gadget*.

Siswa yang terbiasa menggunakan *gadget* tidak harus berfokus pada buku saja. Kita dapat mengakses beragam ilmu pengetahuan yang kita perlukan terutama tentang pendidikan bukan hanya itu *gadget* dapat membuat jejaring sosial bermunculan aplikasi-aplikasi yang semakin banyak muncul dalam *gadget* yang digunakan untuk mencari teman *gadget* yang dapat menghilangkan rasa bosan serta dapat menghibur mereka dengan fitur-fitur yang diberikan *gadget* lebih bagus dan lebih menarik perhatian mereka.

SMP Negeri 1 Rantepao yang merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang (Sekolah Menengah Pertama) yang berada dibawah Naungan Kementerian Pendidikan dan kebudayaan, berlokasi di Jalan Emi Saelan No. 1, Malango, Kecamatan Rantepao Kabupaten Toraja Utara, Sulawesi Selatan. SMP Negeri 1 Rantepao sendiri memiliki jumlah guru 77 orang dan 1,168 siswa-siswi dan memiliki ruang kelas sebanyak 21 ruangan.

Berdasarkan observasi awal peneliti pada tanggal 2 April di SMP Negeri 1 Rantepao yang dilakukan melalui observasi model partisipatif tidak terstruktur yang dilakukan lansung dengan bertemu guru dan siswa informasi yang didapatkan bahwa penggunaan *gadget* pada saat ini dapat mempengaruhi siswa dalam belajar dengan bantuan internet yang membuat mereka mandiri dalam belajar seperti kita ketahui pemanfatan teknologi saat ini memberikan kemudahan dalam belajar mempercepat informasi dengan adanya internet siswa dapat mencari materi pembelajaran, membaca buku elektronik dari berbagai sumber, dan juga dapat

mengikuti kursus-kursus online ini memberi pengalaman dalam berkomunikasi.

Aplikasi *gadget* dalam dunia pendidikan dan perangkat lunak interaktif memungkinkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik. Dengan bantuan *gadget* siswa dapat belajar melalui permainan, simulasi, dan aktivitas multimedia yang mengintegrasikan konsep-konsep pembelajaran dengan cara yang lebih dinamis.

Gadget memungkinkan siswa dan pendidik untuk mengakses informasi dengan cepat dan mudah. Melalui internet, mereka dapat menemukan sumber daya pendidikan yang kaya dan bervariasi, termasuk artikel, video, buku elektronik, dan tutorial *online*. Pemanfaatan *gadget* seperti melalui aplikasi youtube seperti melihat *video* pembelajaran. *Gadget* memungkinkan personalisasi pembelajaran yang lebih baik. Siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan gaya belajar mereka, dengan bantuan aplikasi dan platform pembelajaran interaktif.

Gadget mempermudah interaksi antara siswa dan guru, misalnya siswa bertanya tentang pembelajaran yang kurang dimengerti ketika dalam kelas melalui aplikasi *whatshapp* *Gadget* membuat siswa lebih rileks bisa belajar dimana saja asalkan terhubung dengan internet mereka mampu belajar sendiri dengan bantuan *Gadget* apalagi dengan kurikulum merdeka yang mengharuskan kita belajar mandiri.

Terkait hal di atas peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan sosial anak. Penggunaan *gadget* bukan hanya di kalangan orang dewasa tetapi juga dilangan anak remaja seperti

siswa SMP penggunaan *gadget* dikalangan remaja berdampak pada perkembangan sosial mereka yang membuat kita mengikuti perkembangan IPTEK. Berdasarkan urain di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa Kelas VIII 8 di SMP Negeri 1 Rantepao”

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimanakah Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Pada Siswa Kelas VIII 8 di SMP Negeri 1 Rantepao?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas,maka tujuan penelitian ini dalam penelitian ini adalah Untuk mendeskripsikan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada siswa kelas VIII 8 di SMP Negeri 1 Rantepao

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat atau kontribusi dalam:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi untuk memperoleh pengetahuan tentang penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial siswa di SMP.
 - b. Sumber informasi bagi peneliti sejenis pada masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan tentang cara menggunakan *gadget* bagi siswa mengetahui manfaat pemakain *gadget* terhadap perkembangan sosial siswa.
- b. Bagi orang tua dan guru diharapkan menjadi pertimbangan orang tua dan guru akan adanya manfaat *gadget* bagi perkembangan sosial siswa.
- c. Bagi pihak lain,dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dalam memecahkan suatu masalah baik bagi para peneliti maupun instansi yang memerlukan hasil penelitian dengan tema ini.