

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era globalisasi ini semakin pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Saat ini kehidupan masyarakat tidak terlepas dari pengaruh teknologi. Masyarakat pada saat ini hanya bisa mengikuti arus perkembangan teknologi, karena teknologin terus berkembang setiap tahunnya (Ardiawati & Sudrajat: 2016). Pada saat ini teknologi dikembangkan dengan berbagai macam fitur sesuai dengan kebutuhan manusia. Salah satu fitur yang dikembangkan adalah gadget. Sebagaimana yang diketahui gadget adalah sebuah perangkat elektronik yang dikembangkan dan dirancang secara spesifik dan canggih dibandingkan dengan teknologi sebelumnya.

Gambar 1.1



sumber: Hootsuite We are Social Indonesian Digital Report 2019 dikompresi (Social, 2019)

Dari gambar 1.1 dapat dilihat bahwa total penduduk Indonesia mencapai 268.2 juta. Sementara pengguna gadget pada tabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat 355.5 juta pengguna, sehingga dapat diartikan bahwa pengguna gadget lebih banyak dari jumlah penduduk Indonesia. Karena hampir semua kalangan masyarakat Indonesia menggunakan gadget baik dari kalangan anak-anak, remaja, orang tua dan bahkan balita pada usia dini tidak asing dengan gadget. Pada saat ini gadget dapat dibeli oleh setiap kalangan, sehingga tidak hanya mereka yang berpenghasilan tinggi saja yang mampu membelinya. Dengan demikian, hal tersebut tersebut juga menjadi salah satu banyaknya pengguna gadget di Indonesia.

Gadget juga banyak dijumpai dalam ruang lingkup pendidikan, beberapa guru di sekolah menggunakan gadget sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Karena terdapat beberapa aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa seperti Ruang Guru, yang mana aplikasi Ruang Guru mampu memberikan maupun mengakses pembelajaran secara online tanpa bertatap muka. Hal tersebut merupakan salah satu alasan mengapa gadget diperlukan dalam dunia pendidikan khususnya pada saat proses pembelajaran.

Gadget merupakan salah satu alat untuk mempermudah siswa dalam mengakses bahan pembelajaran. Gadget juga dinilai sebagai salah satu penyebab terjadinya penyimpangan perilaku sosial, terutama pada kalangan remaja karena pada saat itu merupakan masa peralihan dari anak menuju dewasa, yang mana pada masa itu juga mereka mulai mencari jati diri. Selain itu, diketahui juga bahwa

terdapat banyak perilaku remaja yang cenderung mengalami perubahan karena terlalu sering menggunakan gadget. Beberapa perilaku yang ditunjukkan oleh remaja khususnya pengguna gadget adalah orang-orang yang introvert, kemudian digunakan untuk selfi, orang-orang yang sulit untuk berkonsentrasi, anti sosial dan penyimpangan sosial. (Arifin, 2016: 287)

Kecenderungan seseorang dalam menggunakan gadget secara terus-menerus menjadikan seseorang tersebut bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik itu dalam lingkungan keluarga, masyarakat maupun sekolah.. Jika hal tersebut sering terjadi, maka akan mengganggu proses interaksi antara orang tersebut dengan orang lain. Pada dasarnya interaksi sosial merupakan suatu hubungan antar individu atau individu dengan kelompok. Interaksi sosial akan terjadi jika adanya kontak sosial dan komunikasi antar individu.

Interaksi sosial pada remaja dipengaruhi oleh beberapa factor, baik itu faktor dari dalam maupun faktor dari luar. Salah satu faktor dari luar yang mempengaruhi interaksi sosial adalah perkembangan teknologi. Sebagaimana yang diketahui bahwa seiring berkembangnya zaman, maka perkembangan teknologi akan terus berkembang yang secara tidak langsung dapat merubah pola pikir remaja pada saat ini yang memiliki rasa ingin tahu tinggi dan berani untuk mencoba berbagai hal baru. Dengan demikian intensitas sosial remaja pada saat ini cenderung menggunakan teknologi yang ada pada saat ini. Bukan hal yang buruk jika

mengikuti perkembangan zaman, namun yang sangat disayangkan adalah dalam penggunaannya.

Banyak dari siswa yang aktif dalam menggunakan gadget pada kegiatan sehari-hari mereka, dan mereka cenderung berkomunikasi dengan temannya menggunakan media sosial karena dianggap lebih praktis dan mudah. Seperti yang terjadi pada siswa kelas 11 di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta, yang mana terdapat banyak siswa menggunakan gadget terutama smartphone. Banyak dari mereka yang menggunakan gadget pada saat jam istirahat bahkan menggunakannya di luar kelas seperti di kantin sekolah. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta, siswa diperbolehkan membawa gadget mereka ke sekolah karena beberapa hal salah satunya karena ada PBM (proses belajar dan mengajar) menggunakan gadget. Hal ini menjadikan siswa SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta lebih konsumtif dalam menggunakan gadget.

Banyak siswa dari SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta menggunakan gadgetnya pada saat pembelajaran berlangsung. Yang mana pada pembelajaran tersebut tidak menggunakan gadget sebagai media pembelajaran. Pada saat jam istirahat berlangsung yang seharusnya siswa berinteraksi dengan teman-temannya, namun pada kenyataannya banyak siswa yang lebih sibuk dengan gadgetnya. Bahkan, apabila siswa sudah bermain gadget kebanyakan dari mereka akan lupa untuk memperdulikan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan tingkat penggunaan gadget yang tinggi di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap interaksi sosial siswa kelas 11 di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian dari latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana intensitas penggunaan *gadget* siswa kelas 11 SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta?
2. Bagaimana interaksi sosial siswa kelas 11 di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta?
3. Bagaimana pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial siswa kelas 11 SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang Pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial siswa di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta untuk :

1. Mengetahui intensitas penggunaan *gadget* siswa kelas 11 di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.

2. Mengetahui interaksi sosial siswa kelas 11 di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta.
3. Mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial siswa SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis,

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang seberapa berpengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial dalam pembelajaran di sekolah.

2. Manfaat Praktis

Sebagai acuan untuk guru dalam meningkatkan pembelajaran dan mengatasi masalah-masalah yang ada pada siswa dalam menggunakan *gadget*. Dengan penelitian ini diharapkan orang tua dapat membangun hubungan yang baik dengan anak, agar anak lebih cenderung berbagai keragaman dan kesenangannya dengan orang tua dibandingkan di media sosial. Sedangkan untuk peneliti selanjutnya semoga dapat menjadi bahan perbandingan dan acuan bagi peneliti selanjutnya.

E. Sistematika Penulisan

Dalam sistematika pembahasan ini peneliti merencanakan penulisan penelitian skripsi terdiri dari bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Bagian awal merupakan halaman-halamn formalitas yang terdiri dari sampul, lembar judul, lembar nota dinas, lembar pengesahan, lembar pernyataan, lembar keaslian, lembar moto, lembar persembahan, lembar kata pengantar, lembar daftar isi dan lembar abstrak skripsi.

Bagian ini merupakan bagian poko skripsi, yang terdiri dari lima bab. Bab I merupakan pendahuluan skripsi yang menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan atau manfaat hasil penelitian dan sistematika pembahasan atau penulisan.

Bab II sebagai uraian tentang tinjauan pustaka dan kerangka teori. Tinjauan pustaka menguraikan pustaka atau hasil penelitian terdahulu yang relavan, dan untuk melihat persamaan dari penlitian terdahulu. Kerangka teori penjelasan mengenai teori-teori dasar yang secara langsung berkaitan dengan tema penelitian. Kerangka teori disusun sesuai dengan variabel yang ada pada penelitian. Kerangka berifikir adalah sebuah pemahaman yang meladasi pemahaman-pemahaman yang lainnya. Kerangka berfikir sesuai dengan kerangka teori yang ada. Hipotesis jawaban semestara dari penelitian tersebut. Hipotesis disusun sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh peneliti.

Bab III berisi tentang uraian metode penelitian, yang mana di dalamnya dijelaskan mengenai prosedur penelitian yang meliputi lokasi penelitian, subyek penelitian, populasi, sampel dan metode penelitian.

Bab IV berisi tentang uraian diskusi dan analisis terhadap hasil-hasil penelitian atau data yang telah diperoleh. Pada bagian dijelaskan mengenai gambaran lokasi penelitian, profil responden, data yang diperoleh, dan analisis.

Bab V adalah bagaian penutup skripsi, dengan menguraikan kesimpulan dari pembahasan pada bab terdahulu, rekomendasi atau saran dan diakhiri dengan penutup.

Bagaian akhir skripsi berisi instrumen penelitian atau pedoman wawancara. Surat izin permohonan melakukan penelitian, fotokopi kartu bimbingan dan curriculum vitae.