

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran daring di Indonesia telah ditetapkan pemerintah Indonesia berdasarkan pada Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 di satuan pendidikan. Adapun surat edaran Nomor 36962 / MPK.A / HK / 2020, pembelajaran daring dilakukan untuk mencegah dan memotong rantai penyebaran Covid-19 (Asri et al.,2020:72). Kegiatan pembelajaran daring dilaksanakan dengan menggunakan media *online* berupa grup whatsapp, zoom, google classroom, dan youtube. Pembelajaran daring ini tidak jauh dengan penggunaan *gadget* sebagai perantara dalam hal pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran daring materi pembelajaran akan diberikan dalam bentuk video singkat, bahan bacaan ataupun power point (Mustakim, 2020:3).

Pembelajaran *daring* didefinisikan sebagai pembelajaran yang berlangsung melalui internet sebagai sarana penyebaran informasi. Jenis pembelajaran ini dapat dilakukan kapan saja dan dari mana saja tanpa terkendala oleh waktu atau kebutuhan untuk bertemu secara langsung. Pada masa perkembangan teknologi pembelajaran *online* ini semakin canggih, dengan berbagai aplikasi dan fitur yang memudahkan pengguna. Kelebihan pembelajaran *online* yang dapat dimanfaatkan pendidik antara lain tidak terkendala waktu dan tidak harus bertatap muka (Syarifudin, 2020:31).

Dalam dunia pendidikan, kemajuan teknologi yang ditandai dengan munculnya berbagai macam alat elektronik salah satunya *gadget* sangat membantu dalam pembelajaran. Adanya fasilitas media sosial atau hanya sekedar fasilitas browser yang dapat digunakan untuk mencari informasi yang diinginkan secara cepat dan tepat (Bayanova et al., 2019:432). Secara umum,

gadget adalah perangkat elektronik untuk menjalankan tujuan tertentu. Contoh *gadget* antara lain; komputer, ponsel, video game, dan *gadget* seluler lainnya. *Gadget* banyak diminati oleh semua kelas, terutama kalangan pelajar, karena lebih mudah dan menyenangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. *Gadget* telah dilengkapi dengan banyak fitur yang canggih. Fitur-fitur yang ada pada *gadget* akan membantu pola pembelajaran dengan mendorong mereka untuk mengakses situs web tempat mereka dapat menemukan materi-materi atau artikel yang sedang dijelaskan (Rachmawati et al., 2017: 36).

Pada saat pandemi ini pembelajaran dilakukan jarak jauh atau dari rumah, hal tersebut membuat peran guru dalam mendidik siswanya akan berkurang. Guru hanya dapat memberikan materi atau bahan ajar dengan peralatan yang ada dengan menggunakan pendekatan *online*, berbeda dengan di ruang kelas dimana guru berperan langsung dalam mendampingi siswa dalam pembelajaran dan pembentukan karakter (Prabowo et al., 2020:192). Nilai-nilai karakter yang sering ditanamkan langsung oleh guru pada siswa, seperti kejujuran, berpikir kritis, berani mengutarakan pendapat, dan bekerja dengan teman, kini tampak sirna akibat pembelajaran daring ini. Sebagai akibat dari semua ini, siswa lebih memilih belajar secara mandiri dan kehilangan kontak dengan orang yang biasanya membimbing mereka atau kehilangan figur seorang pembimbing (Prabowo et al., 2020:193). Permasalahan lain yang muncul ketika pembelajaran daring adalah banyak siswa yang melupakan kewajiban belajarnya sebagai siswa, tetapi lebih banyak waktunya untuk bermain *gadget* mereka (Ayu et al., 2021:50).

Pada kenyataannya, ketika siswa sudah kecanduan *gadget*, siswa melupakan kebutuhan dasar sebagai pelajar, yang meliputi literasi dan sosialisasi yang tepat. Hampir setiap siswa menghabiskan waktu mereka sehari-hari untuk menggunakan *gadget* baik di rumah maupun di sekolah (Anggraeni

dan Hendrizal, 2018:64). Penggunaan *gadget* secara berlebihan menyebabkan sejumlah dampak buruk bagi kesehatan mental dan sosial. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk mengurangi penggunaan *gadget* secara berlebihan dan niat penggunaan *gadget* itu sendiri (Beng et al., 2020:735). Penggunaan *gadget* bisa berdampak positif dan dampak negatif. Dampak positif *gadget* dapat membantu mengembangkan imajinasi, kepercayaan diri, kecerdasan dan kemampuan memecahkan masalah. Sedangkan dampak negatif penggunaan *gadget* antara lain dapat merusak hubungan sosial, menurunkan prestasi belajar, mengganggu kesehatan fisik, mental dan dapat merubah karakter yang ada pada individu tersebut (Okitasari & Aqib, 2021:18).

Kondisi sekarang ini pembelajaran dilakukan di rumah yang membuat siswa lebih banyak berinteraksi di rumah. Pembelajaran daring yang dilakukan oleh siswa dirumah sebenarnya tidak sepenuhnya berdampak buruk (Purandina & Winaya, 2020:273). Karakter disiplin dapat berkembang pada diri siswa selama melaksanakan pembelajaran daring (Abdusshomad, 2020: 110). Namun demikian, pembentukan karakter ini dipengaruhi oleh kepribadian individu dan lingkungannya. Guru di sekolah dan orang tua di rumah serta masyarakat akan mempengaruhi proses pembentukan karakter siswa. Guru dan orang tua di rumah memainkan peran terpenting. Dengan demikian, untuk mendapatkan hasil terbaik dalam pembentukan karakter, sekolah harus dapat menekankan peran orang tua. Agar pembentukan karakter di sekolah dapat berjalan dengan sukses dan efisien, sekolah harus memberdayakan semua sumber daya sekolah untuk berkolaborasi dengan orang tua. (Wulandari & Kristiawan, 2017:298).

Disisi lain penggunaan *gadget* yang berkepanjangan berdampak pada karakter siswa (Rahmandani et al., 2018:21). Siswa lebih cenderung menghabiskan waktu untuk bermain *gadgetnya* untuk hal-hal yang tidak terkait dengan pembelajaran (Hudaya, 2018:86). Siswa bisa menghabiskan waktu

lebih dari 7 jam perharinya untuk bermain *gadget*. Untuk pembelajaran sendiri hanya memerlukan waktu 1 – 2 jam saja (Radliya et al., 2017:4).

Menurut hasil pra-observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 1 Bawang pada hari Selasa tanggal 16 Maret 2021 dengan mewawancarai guru Sosiologi yang bernama Ibu WH menyatakan bahwa karakter peserta didik di sekolah ini cenderung menurun dikarenakan siswa kehilangan teladan atau *role modelnya* selama pembelajaran daring ini berlangsung. Para peserta didik tidak pernah bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya karena mereka lebih asyik dengan menggunakan *gadget* mereka serta menghiraukan lingkungan sekitar. Pembelajaran daring di SMAN 1 Bawang dilakukan menggunakan WhatsApp dikarenakan berbagai alasan, seperti ada siswa yang tidak mempunyai HP, tidak mempunyai kuota internet hanya mempunyai kuota chat hanya bisa digunakan untuk WhatsApp saja. Guru lebih memilih menggunakan WhatsApp agar tidak membebankan siswanya dan mempermudah pembelajarannya. Biasanya guru mengirimkan *voice note* melalui WhatsApp tentang penjelasan pembelajaran kemudian siswa diberikan tugas tetapi yang tidak membebankan siswanya lebih mengarah untuk membentuk karakter siswa. Contohnya untuk membentuk karakter siswa diberikan tugas untuk membantu orang tua, membersihkan rumah, dan membuang sampah ditempatnya. Ketika siswa sudah diberikan keringanan dalam tugasnya untuk tidak memberatkan siswa, ada beberapa siswa yang tidak disiplin. Contohnya saja tidak mengikuti pembelajaran walaupun hanya via WhatsApp, tidak mengumpulkan tugas tepat waktu, dan telat masuk dalam pembelajaran *daring*. Pada siswa kelas XII IPS yang sudah melaksanakan pembelajaran *daring* hampir 2 tahun ini sudah terlihat bagaimana menurunnya karakter disiplin siswa tersebut, contoh saja banyak siswa yang terlambat absen ketika pembelajaran, tidak mengikuti pembelajaran *daring* dengan alasan tertidur, telat mengumpulkan tugas bahkan ada yang tidak

mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru. Karakter disiplin mereka menurun dibandingkan dengan kelas XII IPA yang masih memiliki karakter disiplinnya kuat.

Dampak dari penggunaan *gadget* yang berlebih mereka akan melupakan segalanya dan lebih fokus apa yang mereka mainkan sehingga karakter siswa pada saat ini pasti akan berdampak buruk. Mungkin saja ada beberapa siswa yang terhalang masalah keluarga dan mereka lebih asyik untuk menggunakan *gadget* mereka dibandingkan *quality time* bersama keluarganya, disinilah karakter mereka pasti akan berbeda dengan yang lainnya. Dalam Pendidikan Agama Islam terdapat konsep pendidikan karakter yang terkandung dalam Surah An-Nisa ayat 59:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَطِيعُوا اللَّهَ وَأَطِيعُوا الرَّسُولَ وَأُولِي الْأَمْرِ مِنْكُمْ فَإِن تَنَزَعْتُمْ فِي

شَيْءٍ فَرُدُّوهُ إِلَى اللَّهِ وَالرَّسُولِ إِن كُنتُمْ تُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ ذَلِكَ خَيْرٌ وَأَحْسَنُ تَأْوِيلًا

Artinya: “*Hai orang-orang yang beriman, taatilah Allah dan taatilah Rasul(Nya), dan ulil amri di antara kamu. Kemudian jika kamu berlainan pendapat tentang sesuatu, maka kembalikanlah ia kepada Allah (Al-Qur’an) dan Rasul (sunnahnya), jika kamu benar-benar beriman kepada Allah dan hari kemudian. Yang demikian itu lebih utama (bagimu) dan lebih baik akibatnya*”(Kementerian Agama RI, 2021).

Dalam Islam mengajarkan umatnya untuk selalu patuh menaati peraturan, menggunakan waktu sebaik mungkin, menuntaskan tugas yang sudah diamanahkan, serta kesungguhan dalam bidang keahliannya. Islam benar-benar mengajarkan kita untuk senantiasa disiplin dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Agama Islam pada intinya merupakan kegiatan yang bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang berakhlak atau bernilai, serta memiliki nilai-nilai luhur, sehingga diridhoi oleh Allah SWT.

Pada Pendidikan Agama Islam berperan dalam pengendalian perilaku atau tindakan. Jika siswa membiasakan agama menjadi panutan atau pedoman

dalam berperilaku maka karakter disiplin akan ditunjukkan melalui perilaku pada kehidupannya. Perilaku tersebut sebagai dari hasil menerapkan nilai-nilai karakter disiplin yang diajarkan oleh agama (Salsabila et al., 2021:332). Berdasarkan uraian diatas pendidikan karakter disiplin memiliki tujuan utama agar peserta didik dapat menerapkan nilai-nilai etika dalam kehidupan sehari-hari guna membangun pribadi yang mempunyai kepedulian, keteraturan, ketenangan, rasa percaya diri, kemandirian serta mempunyai sikap patuh. Penggunaan *gadget* dengan bijak dapat menerapkan nilai-nilai pendidikan karakter disiplin itu sendiri. Dari permasalahan yang ada peneliti mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Karakter Disiplin Siswa SMAN 1 Bawang Pada Pembelajaran Daring di Era Pandemi Covid-19” guna mengetahui apakah penggunaan *gadget* akan berpengaruh pada karakter disiplin siswa pada masa pembelajaran daring ini. Alasan pemilihan sekolah ini karena SMAN 1 Bawang merupakan Sekolah Menengah Atas yang berada di Kabupaten Banjarnegara. Usia siswa SMA merupakan usia remaja yang menuju dewasa yang seharusnya dapat menggunakan waktunya sebaik mungkin, serta siswa-siswa kelas XII IPS ini lebih sering menggunakan gadget pada kehidupan sehari-hari.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan *gadget* pada pembelajaran *daring* siswa SMA Negeri 1 Bawang?
2. Bagaimana karakter disiplin siswa pada pembelajaran daring di SMA Negeri 1 Bawang?
3. Apakah terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap karakter disiplin siswa pada pembelajaran daring di era pandemi Covid-19?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan *gadget* pada pembelajaran daring siswa SMA Negeri 1 Bawang?
2. Untuk mengetahui karakter kedisiplinan siswa pada pembelajaran daring di SMA Negeri 1 Bawang.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap karakter disiplin siswa pada pembelajaran daring di era pandemi Covid-19.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis, dari kedua manfaat tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap karakter disiplin siswa pada pembelajaran daring.
2. Sebagai bahan untuk menambah wawasan, informasi dan ilmu untuk menggunakan *gadget* secara bijak dan mengetahui karakter disiplin siswa pada pembelajaran daring.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti untuk meningkatkan pengetahuan dan menambah pengalaman bagi peneliti sebagai bekal untuk menjadi guru yang profesional.
2. Bagi Guru untuk meningkatkan pengetahuan guru untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada masa pandemi ini dalam upaya menentukan strategi dalam mengimplementasikan pendidikan karakter disiplin kepada siswa.
3. Bagi Siswa sebagai bahan untuk menjadi lebih giat lagi dalam belajar serta diharapkan siswa lebih bijak dalam menggunakan *gadget* sehingga

dapat menerapkan pendidikan karakter disiplin dan menjadi siswa yang berakhlak mulia dan taat pada peraturan.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk sistematika pembahasan serta untuk mempermudah pembaca memahami penelitian ini, maka penulis memaparkan sistematika pembahasan pada penelitian ini. Penelitian ini terdiri dari lima bab yaitu:

Bab I adalah pendahuluan. Pendahuluan berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan. Latar belakang memuat tentang permasalahan yang ada pada lapangan termuat dalam idealita dan realita. Rumusan masalah adalah pertanyaan tentang permasalahan yang akan diteliti untuk mencari jawaban, sehingga peneliti dapat menemukan suatu kesimpulan. Tujuan dan manfaat penelitian adalah upaya dan proses untuk menghasilkan kegunaan penelitian ini untuk masyarakat.

Bab II, adalah tinjauan pustaka dan kerangka teori. tinjauan pustaka, kerangka teori, kerangka berpikir, dan hipotesis. Tinjauan pustaka merupakan pemaparan penelitian terdahulu dan membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti. Kerangka teori menjelaskan tentang uraian-uraian teori objek penelitian yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti. Kerangka berpikir merupakan penjelasan secara garis besar tentang alur penelitian dan memberikan gambaran tentang hubungan variabel satu dengan faktor yang lainnya. Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara peneliti

Bab III, adalah metode penelitian. Metode penelitian yang berisikan tentang jenis penelitian, pendekatan penelitian, lokasi penelitian, populasi, sampel penelitian, teknik pengumpulan data, variabel penelitian, definisi operasional, dan metode analisis data.

Bab IV, adalah pembahasan. Pembahasan tentang hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti seperti gambaran umum lokasi penelitian, hasil uji validitas dan reliabilitas, hasil uji prasyarat, hasil analisis deskriptif, hasil uji hipotesis dan hasil penelitian. Hasil penelitian merupakan jawaban dari rumusan masalah dan dijabarkan menjadi sebuah pembahasan yang sudah dianalisis oleh data.

Bab V, adalah penutup. Penutup yang memuat kesimpulan dari pembahasan penelitian dan saran serta kata penutup. Kesimpulan merupakan tentang pernyataan yang ringkas dari hasil penelitian. Saran merupakan usulan ataupun solusi untuk pihak-pihak tertentu ataupun pembaca yang didasarkan pada hasil penelitian, seperti pihak guru, pihak siswa, pihak sekolah dan untuk peneliti selanjutnya.