

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Masyarakat Indonesia saat ini memasuki era globalisasi. Masuknya era globalisasi ini dilihat dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pemanfaatan hasil teknologi. Globalisasi berarti kecenderungan umum terintegrasinya kehidupan masyarakat local ke dalam komunitas global di berbagai bidang (Noer Arfani, 2004). Selain itu, globalisasi menurut Malcom adalah proses social yang dapat mengakibatkan pembatasan geografis dan menjadikan keadaan social-budaya menjadi kurang penting bagi individu (Nurhaidah, 2015). Pada zaman ini kita tentu tidak asing dengan kata globalisasi karena globalisasi sudah menyentuh seluruh aspek kehidupan seperti setiap aktivitas, makanan, pakaian, dan gaya hidup. Populer sekitar 5 atau 10 tahun terakhir, globalisasi diperkirakan sudah muncul sekitar 20 tahun yang lalu (Nurhaidah, 2015). Karakteristik atau ciri-ciri yang terlihat dari adanya globalisasi menurut Cohen dan Kennedy seperti peningkatan interaksi budaya antar negara melalui internet, peningkatan ketergantungan dari seluruh negara yang dikarenakan pasar dan produksi ekonomi dan pudarnya batas negara dikarenakan perubahan konsep ruang dan waktu, selain itu karakteristik globalisasi terlihat dari penyebaran virus, hutang luar negeri dan pola kejahatan internasional.

Saat ini teknologi semakin berkembang akibat globalisasi dan membuat manusia bergantung pada teknologi tersebut, sehingga menjadikannya sebagai kebutuhan dasar. Perubahan ini mempengaruhi cara hidup masyarakat Indonesia

dalam mengakses informasi dan cara pandang terhadap dunia (Budiati et al., 2018). Perubahan tersebut merupakan ciri dari negara yang berkembang. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang hidup di dalam lingkungan global, maka Indonesia juga harus terlibat dalam maju mundurnya penguasaan media informasi dan teknologi khususnya untuk kepentingan bangsa (Ameliola & Nugraha, 2015).

Perkembangan teknologi dikenal dengan penggunaan Gadget yang semakin marak. Gadget menjadi salah satu hal yang tidak bisa dipisahkan dari aktifitas masyarakat. Usia remaja yang menggunakan gadget dimulai dari remaja awal (10-15 tahun) dan remaja akhir (16-21 tahun) (Desiningrum et all, 2017). Hal ini tentunya membawa dampak positif dan negative bagi masyarakat. Dampak positif dari adanya gadget ialah semakin bertambahnya ilmu pengetahuan, mudahnya komunikasi jarak jauh, dan dapat memperluas jaringan pertemanan. Sedangkan dampak negative dari gadget salah satunya adalah kecanduan.

Indonesia berada di peringkat ke-6 menjadi pengguna internet terbanyak dari seluruh negara dengan jumlah 3,6 miliar orang dari seluruh umur (Supratman, 2018). Pada tahun 2017 masyarakat Indonesia memiliki persentase sebesar 66,3% dalam penggunaan gadget. Pengguna gadget terbanyak tinggal di lingkungan perkotaan dengan persentase 83,04% (Kominfo, 2017). Pengguna media social juga Indonesia memiliki jumlah 106 juta jiwa yang dilakukan para digital native atau yang bisa kita sebut sebagai generasi Z dan 62% menggunakan gadget atau smartphone (Supratman, 2018). Hal ini dikarenakan generasi Z merupakan iGenerasi atau generasi internet yang menghabiskan waktu atau melakukan aktivitasnya melalui gadget dan media social. Generasi Z tidak asing pada gadget

dan media social karena mereka telah lahir pada saat era globalisasi dan kemajuan teknologi yang sangat pesat. Rentang tahun lahir generasi Z menurut Bencsik dkk pada tahun 1995-2010. Pada masa itu internet sudah sangat dikenal sehingga generasi pada masa itu menjadi generasi internet (Putra, 2017).

Generasi Z pada tahun ini umurnya berkisar 16 tahun atau lebih yang berarti mereka memasuki fase remaja akhir. Sarwono dalam penelitian Dinie mengungkapkan bahwa Remaja sendiri merupakan masa transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa (Desiningrum et all, 2017). Banyak remaja yang mengalami masalah saat melalui tugas perkembangannya untuk mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan lingkungannya (Desiningrum et all, 2017). Remaja yang berhasil melewati masalah pada tugas perkembangannya, maka mereka berhasil memiliki kemandirian emosional yang bisa juga dikatakan memiliki kecerdasan emosional. Generasi Z ini memiliki nilai plus dan minus tersendiri. Nilai plusnya dari generasi Z adalah mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga mereka tidak perlu diajarkan teknologi terlebih dahulu. Selain itu mereka multitasking yaitu melakukan berbagai aktivitas dalam waktu bersamaan. Mereka juga mempunyai nilai plus dalam kepedulian tinggi pada lingkungan dan politik. Namun demikian, generasi Z ini memiliki nilai minus yaitu suka dengan hal instan dan cenderung tidak sabar. Sebagian dari generasi Z ini kurang trampil dalam komunikasi verbal.

Lahirnya gadget di tengah generasi Z atau remaja yang sangat canggih dengan desain bervariasi, menggunakan *touchscreen*, banyaknya games menarik, media social yang menjadi alat komunikasi membuat penggunaannya akan memiliki

kecenderungan penggunaan gadget. Kecenderungan ini akan membuat penggunanya mempunyai sikap tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Jika remaja atau generasi Z telah memiliki kecenderungan ini, maka sikap empati, pengekspresian emosi, pengelolaan emosi akan menumpul. Selain berdampak pada emosionalnya, kecenderungan gadget ini bisa mempengaruhi perilaku social pada remaja. Gadget dan internet yang digunakan tidak menutup kemungkinan memberikan konten negative seperti pornografi, bullying, kekerasan, dan lainnya. Tanpa pengawasan dari orang tua, dan pendidikan untuk mengantisipasi terpapar dampak negative, maka remaja akan memiliki perilaku yang menyimpang. Tidak hanya perilaku menyimpang, dalam penelitian Zaenal remaja yang menggunakan gadget menjadi introvert, suka selfie atau menampakkan diri, suka sulit untuk berkonsentrasi pada dunia nyata, dan menjadi antisocial (Arifin, 2016). Pengaruh gadget yang mungkin akan terjadi pada remaja ialah perilaku keagamaan. tidak bisa dipungkiri bahwa gadget saat ini akan mempengaruhi aktivitas keagamaan seperti shalat dan mengaji. Hal ini bisa terjadi karena pengguna terlalu asik dengan gadgetnya sehingga melupakan ibadah wajibnya.

Peneliti memilih SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta dikarenakan lokasinya berada di tengah kota Yogyakarta sesuai dengan data terbesar penggunaan gadget berdasar wilayah dan siswanya telah dimudahkan oleh adanya fasilitas internet dan penggunaan gadget. Di sisi lain, sekolah berbasis agama semestinya dapat mengimplementasikan nilai-nilai islam dalam perilaku keagamaannya. Prestasi yang banyak dicapai oleh siswa seharusnya juga dapat diimbangi dengan matangnya kecerdasan emosional dan perilaku sosial yang baik pada lingkungan

sekolah maupun luar sekolah. Sehingga peneliti ingin melihat pengaruh dari penggunaan gadget siswa dengan kecerdasan emosional siswa, perilaku sosial dan perilaku keagamaanya. Harapan peneliti dari hasil penelitian ini dapat menjadi sumber referensi guru dan kepala sekolah dalam aturan penggunaan gadget siswa.

## **B. Pokok dan Rumusan Masalah**

Penelitian ini focus pada pengaruh penggunaan *Gadget* pada generasi Z terhadap kecerdasan emosional, perilaku sosial dan perilaku keagamaan.

Adapun rumusan masalahnya adalah:

1. Apakah penggunaan gadget berpengaruh terhadap kecerdasan emosional siswa SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta?
2. Apakah penggunaan gadget berpengaruh terhadap perilaku sosial siswa SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta?
3. Apakah penggunaan gadget berpengaruh terhadap perilaku keagamaan siswa SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan pengaruh penggunaan gadget terhadap kecerdasan emosional siswa SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta
2. Mendeskripsikan pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta
3. Mendeskripsikan pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku keagamaan siswa SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta

#### Manfaat Penelitian:

Secara teoritik hasil penelitian ini bermanfaat dalam pengembangan teori yang terkait dengan disiplin psikologi komunikasi dan pendidikan islam. Adapun secara praktis, hasil penelitian ini bagi kepala sekolah dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk memberikan kebijakan penggunaan *Gadget* siswa, kemudian hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber untuk memberikan informasi pada guru mengenai pengaruh gadget terhadap kecerdasan emosional, perilaku social dan perilaku keagamaan, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan refereni bagi orang tua untuk lebih memperhatikan penggunaan gadget anak.

#### **D. Sistematika Penulisan**

Dalam tesis ini penulis membagi ke dalam tiga bagian pokok pembahasan yaitu bagian awal, bagian utama dan bagian akhir yang terdiri dari beberapa bab. Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut:

##### 1. Bagian Awal

Bagian ini berisi formalitas seperti halaman sampul, halaman judul, halaman pengesahan, pernyataan keaslian, nota dinas, abstrak, abstract, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar table dan daftar gambar.

##### 2. Bagian Utama

Bagian ini merupakan inti tesis yang terbagi dalam lima bab, diantaranya sebagai berikut:

Bab pertama disajikan bagian pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab kedua berisi tinjauan pustaka, kerangka teori yang berkaitan dengan penggunaan gadget, kecerdasan emosional, perilaku sosial dan perilaku keagamaan.

Bab ketiga terdapat metode penelitian yang digunakan penulis dalam menganalisis penggunaan gadget terhadap kecerdasan emosional, penggunaan gadget terhadap perilaku sosial dan penggunaan gadget terhadap perilaku keagamaan di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta.

Bab keempat berisi gambaran umum SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta dan hasil analisis pengaruh penggunaan gadget terhadap kecerdasan emosional, perilaku sosial dan perilaku keagamaan.

Bab kelima merupakan penutup berisi kesimpulan dan saran penelitian.

### 3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran berupa foto kegiatan siswa SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta, surat izin penelitian dan kuesioner.