

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin pesat. Teknologi telah menjadi kebutuhan penting di dunia saat ini. Berbagai kemudahan dalam menjalani kehidupan didapatkan setelah menempuh teknologi. Allah swt 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 (Shinta, 2021: 2).

Sesuai dengan firman Allah SWT dalam Surah Al-Rahman Ayat 33 disebutkan bahwa:

يَمْعَشِرَ الْجِنَّ وَالْإِنْسِ إِنْ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَنٍ - ۳۳

Terjemahan : "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)".(QS Al-Rahman: 33).

Tafsir yang dilakukan oleh Muhammad Quraish Shihab menjelaskan Q. S. Ar Rahman ayat 33 sebagai berikut. Wahai jin-jin dan manusia semua, jika kalian mampu menembus penjuru langit dan bumi, tembuslah! Kalian tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan dan kekuasaan. Dan sekali-kali kalian tidak dapat melakukan hal itu. Sampai saat ini terbukti betapa besarnya upaya dan tenaga yang dibutuhkan untuk dapat menembus lingkup gravitasi bumi. Kesuksesan eksperimen perjalanan luar angkasa selama waktu yang sangat sedikit dan terbatas jika dibandingkan dengan besarnya alam raya itu

saja memerlukan upaya yang luar biasa di bidang sains dengan segala cabangnya: teknik, matematika, seni, geologi, dan sebagainya. Belum lagi ditambah dengan biaya sangat besar. Hal ini membuktikan dengan jelas bahwa upaya menembus langit dan bumi yang berjarak jutaan tahun cahaya itu mustahil dapat dilakukan oleh jin dan manusia (Shihab, 2002).

Perkembangan zaman pada saat ini semakin bertumbuh pesat. Dimana banyak sekali perubahan yang terjadi baik dari bidang pendidikan, teknologi dan sosial. Sehingga dengan perkembangan ini mengubah *style* kehidupan masyarakat untuk mengikuti arus zaman yang terjadi. Salah satu perubahan perkembangan zaman yang paling signifikan yaitu pada bidang teknologi atau yang familiar disebut dengan era 4.0 abad 21. Abad 21 ini menjadi salah satu saksi bisu yang mengubah perkembangan hidup manusia yang kian bergantung pada teknologi informasi dan komunikasi yang salah satunya adalah *gadget*.

Gadget merupakan alat elektronik yang mempunyai ukuran relatif kecil terbilang sangat praktis untuk digunakan. Hampir seluruh manusia pada sekarang ini sudah menggunakan *gadget*. Oleh sebab itu, tidak bisa disangkal bahwa sekarang ini *gadget* dapat ditemukan diberbagai kalangan baik orang dewasa sampai dengan usia anak-anak, yang kini sudah pandai untuk mendayagunakan teknologi terutama teknologi yang berupa *gadget* seperti halnya pada *handphone* ataupun *smartphone* (Jalilah, 2022).

Gadget atau *handphone* adalah salah satu alat yang tidak bisa terlepas dari kehidupan manusia karena memiliki banyak fungsi serta manfaat yang dapat membantu mempermudah kebutuhan manusia. Adapun manfaat dan fungsi dari *gadget* itu sendiri adalah pertama, sebagai alat komunikasi, jika pada zaman 90-an manusia masih menggunakan bantuan orang lain untuk menyampaikan informasi, kemudian berkembang lagi melalui tulisan yang berupa surat-suratan yang disampaikan melalui teman. Bentuk manfaat *gadget* ini tidak lain adalah dapat tersambung dengan internet, para siswa sudah jauh mengenal tentang internet yang secara tidak langsung sering disalahgunakan dan orang tua lah yang harus selalu mengawasi (Ramdhan Dkk, 2018).

Anak-anak akan lebih cepat menguasai yang namanya *gadget* dari pada orang tuanya sendiri, maka kiranya perlu para orang tua untuk mengenal dampak negatif dari *gadget* itu sendiri. Penggunaan *gadget* ini pun dapat mempunyai dampak yang dapat mempengaruhi perilaku sosial seorang anak terlebih dengan lingkungannya (Jalilah, 2022).

Hal ini terlihat dari data statistik telekomunikasi Indonesia persentase pengguna internet usia 5 tahun ke atas mengalami peningkatan dari sekitar 25,84% menjadi 50,92% pada tahun 2018, sedangkan di daerah pedesaan pada tahun 2014 sekitar 8,37% meningkat menjadi 25,56% pada tahun 2018 (Sub Direktorat Komunikasi dan Teknologi Informasi, 2018). *Gadget* sudah tidak dapat dipisahkan lagi dari kehidupan manusia, mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa menggunakan *gadget* dalam kesehariannya bahkan banyak dari anak usia dini yang sudah diberikan *gadget* tersendiri.

Gadget memiliki banyak manfaat bagi penggunanya diantaranya adalah membantu menyelesaikan pekerjaan, mengisi waktu luang, hiburan dan sampai pada menambah pertemanan melalui media sosial. Dalam hal ini, penggunaan *gadget* pada saat ini perlu diperhatikan secara khusus karena penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunanya. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi (Chusna 2017).

Ada juga aplikasi-aplikasi lain yang dapat *download* dengan mudah dari *playstore*. Saking mudahnya untuk mengunduh aplikasi dari *playstore* bahkan anak usia taman kanak-kanak saja sudah bisa melakukannya. Akan tetapi, dibalik banyaknya manfaat dari *gadget* terdapat juga dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* bagi penggunanya jika tidak dikontrol dengan seksama. Dengan banyaknya fitur yang tersedia di *gadget* juga bisa menjadi gerbang bagi anak-anak untuk mengakses banyak hal yang kurang sesuai dengan usia mereka serta dapat mengganggu perkembangannya.

Menurut Rahayu & Mulyadi dalam penelitiannya pada tahun 2021. Kecanduan *gadget* tidak hanya dialami oleh orang dewasa tetapi banyak juga dari kalangan anak-anak yang mengalami kecanduan *gadget* selaras dengan pernyataan dari Ketua Lembaga Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa sejak 2013 lembaganya menangani 17 kasus anak yang kecanduan *gadget*. Begitu juga Komisi Nasional Perlindungan Anak yang sejak 2016 sudah menangani 42 kasus anak yang mengalami kecanduan *gadget* (Sumber dari Kominfo, 2018).

Gadget menjadi hal yang menarik bagi anak-anak karena *gadget* menyediakan dimensi-dimensi gerak, warna, suara dan lagu sekaligus dalam perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan music, mengobrol dan menjelajahi situs web (Rahayu & Mulyadi dkk, 2021).

Adanya penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak-anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, bahkan dapat membentuk sikap pemberontak pada anak karena merasa diganggu saat orang lain maupun orang tuanya yang berbicara maupun bermaksud berinteraksi secara fisik pada anak saat anak sedang asyik bermain *gadget* seperti game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari seperti belajar. Perkembangan usia anak sekolah dasar merupakan tahap perkembangan dimana pada masa ini anak-anak tengah mempersiapkan dirinya demi kelangsungan hidup mereka yang akan mendatang. “Anak atau peserta didik adalah pribadi yang tumbuh dan berkembang menuju kedewasaannya”, Menurut Ridwan (2017) seiring bertambahnya usia, peserta didik akan mengalami proses belajar dari yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu (Ariston dkk., 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti di kelas V MIN 2 Konawe Selatan, pada tanggal 6 Januari peneliti dapat menyimpulkan bahwa sebagian siswa di kelas V memiliki *gadget* sendiri dan sebagian milik orang tua mereka. Semuanya sudah mengenal dan senang menggunakan *gadget*. Kebanyakan dari mereka menggunakan *gadget* berjenis *smartphone*. Siswa-siswa ini lebih sering menggunakan *gadget* untuk

mengoperasikan aplikasi permainan, dan ketika saya melakukan observasi saya menemukan bahwa sebagian siswa ketika mereka sedang belajar menggunakan *gadget* sebagian anak malah tidak memperhatikan pembelajaran tetapi mereka malah bermain game dan membuka aplikasi lain. Selanjutnya dari wawancara pada 18 siswa, 10 diantaranya siswa mengemukakan bahwa, setelah mereka memakai *gadget* ada yang mengatakan pemakaian *gadget* lebih menyenangkan, baik dalam hal pembelajaran maupun permainan. Tetapi anak yang lain juga mengatakan setelah memakai *gadget* mereka jadi malas untuk belajar hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada *gadget* siswa-siswa ini, yang lebih banyak bermain game sehingga malas menulis dan membaca apalagi mengerjakan tugas. Dampak buruk lainnya dirinya merasa konsentrasi belajarnya semakin mengalami penurunan setelah menggunakan *gadget*.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan deskripsi pada latar belakang penelitian yang telah diuraikan diatas, maka masalah pokok yang ingin dikaji dalam fokus penelitian ini adalah bagaimana sikap orang tua dan guru terhadap penggunaan *gadget* di rumah dan di madrasah serta dampak penggunaan *gadget* terhadap siswa.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, di-atas maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana sikap orang tua terhadap penggunaan *gadget* di rumah?
2. Bagaimana sikap guru terhadap penggunaan *gadget* di madrasah?
3. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku siswa di kelas V

MIN 2 Konawe Selatan?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun, tujuan penelitian ini ialah mengetahui :

1. Untuk mengetahui sikap orang tua terhadap penggunaan *gadget* di rumah.
2. Untuk mengetahui sikap guru terhadap penggunaan *gadget* di madrasah.
3. Untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku siswa di kelas V MIN 2 Konawe Selatan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh adalah :

1. Bagi siswa ataupun orang tua siswa, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam penggunaan *gadget* terhadap perkembangan perilaku peserta didik, sehingga lebih tepat atau bijak dalam menggunakan *gadget*.
2. Bagi Pendidik, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pendidik terkait perkembangan perilaku peserta didik serta mengenai manfaat dan dampak dari penggunaan *gadget*.
3. Bagi Peneliti, sebagai pengalaman dan wawasan baru serta menjadi bekal peneliti dalam kehidupan selanjutnya sebelum terjun ke dalam kehidupan keluarga dan masyarakat yang nyata.

1.6 Definisi Operasional

Untuk tidak terjadi kekeliruan dalam memaknai apa yang telah dimaksud dalam hal tujuan penelitian ini, maka penulis perlu memberikan batasan sebagai berikut :

1.6.1 Dampak penggunaan *gadget* yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu dampak yang terjadi pada siswa ketika mereka menggunakan *gadget*/hp bagi perilaku siswa.

1.6.2 Perilaku yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu kebiasaan siswa setelah menggunakan *gadget*.

