

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, teknologi berkembang pesat, salah satunya dibidang teknologi komunikasi. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya perubahan media komunikasi zaman dahulu, yang masih menggunakan kentongan. Berbeda dengan zaman sekarang yang sudah menggunakan *gadget* atau alat-alat elektronik canggih lainnya sebagai alat komunikasi dan dapat digunakan dari mana saja, dari jarak dekat ataupun jarak jauh.¹ Hal tersebut merupakan suatu tantangan bagi setiap orang untuk dapat mengikuti kemajuan zaman dengan mengetahui digitalisasi yang berkaitan dengan *gadget* serta dapat memanfaatkan *gadget* dengan baik dan benar. Terlebih di era digitalisasi yang semakin luas dan semakin besar dampaknya terhadap pendidikan terutama bagi peserta didik. Melihat adanya ketergantungan *gadget* yang membuat mental generasi muda rusak, para pendidik harus bisa merubah ketergantungan tersebut. Berkaitan dengan hal ini, Allah berfirman dalam Al-Quran Surah Ar-Ra'ad ayat 11 yang termasuk surah ke-13 juz 13 berikut:


 إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ...

Artinya: “Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.”²

Menurut Quraisy Shihab dalam tafsirnya menyebutkan ayat diatas menjelaskan bahwa Allah tidak akan mengubah keadaan kaum dari negatif ke positif atau sebaliknya, sebelum mereka merubah apa yang ada pada diri mereka sendiri, yakni pikiran dan sikap mental mereka. Apabila Allah SWT. menghendaki keburukan suatu kaum, tetapi ingat Allah SWT

¹ Mailin, dkk. “Dampak Digitalisasi Pendidikan Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Madrasah Aliyah Negeri Karo,” *Guru Kita* 6, no. 1 (2021): 127.

² Alquran, ar-Ra'ad ayat 11, *Alquran dan Terjemahnya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2006), 199.

tidak akan mengendaki kecuali jika manusia mengubah sikapnya terlebih dahulu.³

Menanggapi hal tersebut, melalui sisi terang Al-Quran menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* oleh manusia dapat berdampak positif dan negatif yakni tergantung penggunaannya. Adapun yang sekarang diamati oleh peneliti yakni semenjak adanya penggunaan *gadget* yang berlebihan, interaksi sosial peserta didik di MA Nahdlatul Ulama Gembong Pati dalam pembelajaran kurang begitu memperhatikan pendidiknya, melainkan ke *gadget*. Berkaitan dengan hal tersebut, Allah berfirman dalam Al-Quran surah al Hujurat Ayat 13 yaitu surah ke 49 Juz 26 yang berbunyi:

يٰٓأَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ
لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai manusia! Sungguh Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sungguh, yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh Allah Maha Mengetahui, Maha Teliti.”⁴

Peneliti berpendapat bahwa perintah Allah yang terkandung dalam surah tersebut merupakan ayat mengenai pentingnya berinteraksi satu sama lain dalam lingkungan sosial bermasyarakat ataupun lingkungan madrasah tanpa membedakan orang lain, karena didalam surah tersebut terdapat penegasan atau anjuran untuk mengenal satu sama lain serta penegasan bahwa manusia itu setara dan yang membedakannya hanyalah ketakwaannya kepada Allah. Pada intinya surah Al-Hujurat ayat 13 ini memiliki nilai pendidikan sosial, seperti

³ Nasrullah, Syarifudin, dan Muhammad Khairullah, “Nilai-Nilai Qur’ani dalam Mengatasi Perilaku Adiktif Generasi Muda Terhadap Gadget,” *Syahadah* VIII, no. 2 (2020): 11.

⁴ Alquran, al-Hujurat ayat 13, *Alquran dan Terjemahnya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2006), 412.

anjuran untuk saling mengenal yaitu dengan menciptakan tali persaudaraan. Dengan adanya persaudaraan dapat mempermudah seseorang untuk mengenal satu sama lain, saling mengerti dan saling memahami. Hal tersebut juga merupakan suatu kepentingan bagi peserta didik untuk lebih mengenal teman-temannya, mengenal satu dengan yang lainnya terlebih di era digitalisasi ini.

Di era digitalisasi ini, *gadget* menjadi hal yang penting dikalangan peserta didik yakni dapat memberikan informasi ataupun ilmu pengetahuan baik yang berkaitan dengan pembelajaran ataupun hal lainnya. Peserta didik harus mampu menggunakan *gadgetnya* untuk belajar, karena belajar merupakan hal terpenting dalam mencapai kepandaian dan ilmu. Seperti yang disabdakan Rasulullah Saw:

عن انس ابن مالك رضي الله عنه قال: قال رسول الله صل الله عليه وسلم طلب العلم فريضة على كل مسلم (رواه ابن ماجه)
Artinya: “Dari Anas Ibnu Malik R.A. ia berkata, Rasulullah SAW. Bersabda: “Menuntut ilmu itu adalah kewajiban bagi setiap orang Islam”.” (HR Ibnu Majah).⁵

Dengan hadist tersebut tentunya kaum muslim akan lebih semangat lagi dalam belajar apalagi dengan adanya *gadget* ini yang didalamnya bisa mengakses ilmu pengetahuan melalui internet dan dapat digunakan dimanapun dan kapanpun itu. Hampir semua orang baik dari kalangan anak, remaja, sampai orang tua memiliki *gadget*. *Gadget* atau alat teknologi yang satu ini banyak sekali kegunaan atau fungsinya seperti menggunakan *gadget* untuk berbagai tujuan diantaranya sebagai alat komunikasi, dalam dunia pendidikan peserta didik dapat menggunakan teknologi melalui *gadget* untuk mencari pembelajaran, sebagai alat untuk mencari informasi mengenai dunia seisinya, menonton video pembelajaran *online* dan lain sebagainya. Namun, akhir-akhir ini banyak anak yang menggunakan *gadgetnya* dengan berlebihan seperti bermain

⁵ Imam Ibnu Majah, *Sunan Ibnu Majah*, Cetakan I (Jakarta: Gema Insani, 2016), 85.

game online, menonton youtube dan aplikasi menarik lainnya sehingga hal ini akan membuat kerugiannya, yakni kehabisan kuota karena penggunaan internet memerlukan kuota dan tidak merubah hidupnya menjadi lebih baik ataupun mendapatkan dampak lainnya. Belakangan ini *gadget* juga sangat dibutuhkan manusia untuk berinteraksi sosial dengan sesamanya.⁶ Hal tersebut merupakan salah satu dampak dari adanya digitalisasi.

Brennan dan Kries berpendapat bahwa “digitalisasi adalah komunikasi digital dan dampak media digital pada kehidupan sosial *kontemporer*.” Digitalisasi merupakan suatu proses yang penting di zaman *modern* dari bentuk informasi berupa gambar, audio, video atau lainnya ke digital dan digambarkan melalui *gadget* atau gawai ataupun alat elektronik lainnya.

Peneliti akan melakukan penelitian di kelas X MA Nahdlatul Ulama Gembong Pati dengan alasan merasa tertarik dengan pembelajaran Geografi yang dilaksanakan oleh guru disana dengan memanfaatkan era digitalisasi dan penggunaan *gadget* oleh peserta didik di sekolah ini yang dimana peserta didik disana disaat guru membebaskan lebih suka sibuk dengan *gadgetnya* dibandingkan dengan fokus terhadap pembelajaran ataupun mengabaikan teman disampingnya.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dalam dunia pendidikan di era digitalisasi, dapat menimbulkan peserta didik kecanduan terhadap *gadget* sehingga jarang melakukan interaksi sosial atau komunikasi dengan teman-temannya. Dalam pembahasan, peneliti menfokuskan untuk membahas tentang dampak penggunaan *gadget* pada era digitalisasi terhadap interaksi sosial peserta didik di MA Nahdlatul Ulama Gembong Pati. Berbeda dengan peneliti lain, dengan judul “Pengaruh Digitalisasi Terhadap Nilai-nilai Kearifan Lokal Indonesia di Sekolah Dasar”. Didalamnya menfokuskan membahas tentang nilai-nilai kearifan lokal yang dipengaruhi oleh adanya digitalisasi.

Tujuan penulis menulis penelitian ini adalah agar dapat memberikan manfaat dan pengetahuan mengenai digitalisasi kepada para pembaca nantinya.

⁶ Agus Efendi, Puwani Indri Astuti, dan Tri Nuryani Rahayu, “Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak di Kabupaten Sukoharjo,” *Jurnal Penelitian Humaniora* 18, no. 2 (2017): 13.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada dampak digitalisasi pendidikan dalam menggunakan *gadget* saat pembelajaran Geografi kelas X MA Nahdlatul Ulama Gembong Pati. Dimana di era digitalisasi ini banyak peserta didik yang bermain *gadget* dan lupa akan waktu belajarnya. Sehingga penelitian ini lebih difokuskan terhadap aspek teknologi komunikasi dari pada aspek lainnya.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana interaksi sosial peserta didik kelas X MA Nahdlatul Ulama Gembong Pati pada era digitalisasi dalam pembelajaran geografi?
2. Bagaimana dampak digitalisasi dalam penggunaan *gadget* peserta didik saat pembelajaran geografi kelas X MA Nahdlatul Ulama Gembong Pati?
3. Bagaimana kemampuan belajar peserta didik kelas X MA Nahdlatul Ulama Gembong Pati dalam penggunaan *gadget* pada pembelajaran geografi?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui interaksi sosial peserta didik kelas X MA Nahdlatul Ulama Gembong Pati pada era digitalisasi dalam pembelajaran geografi.
2. Untuk mengetahui dampak digitalisasi dalam penggunaan *gadget* saat pembelajaran geografi kelas X MA Nahdlatul Ulama Gembong Pati
3. Untuk mengetahui kemampuan belajar peserta didik kelas X MA Nahdlatul Ulama Gembong Pati dalam penggunaan *gadget* pada pembelajaran geografi.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai informasi tambahan dan memperluas wawasan tentang digitalisasi terhadap interaksi sosial peserta didik.

- b. Dengan adanya hasil penelitian ini, memungkinkan peneliti lain akan terbantu dalam menyelesaikan penelitiannya yang sejenis.
- 2. Manfaat Praktis
 - a. Untuk Peserta Didik

Dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dengan lebih baik lagi mengenai penggunaan *gadget*.
 - b. Untuk Pendidik
 - 1) Sebagai pertimbangan Pendidik dalam mengajar peserta didiknya dengan lebih kreatif serta meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - 2) Dapat mempermudah Pendidik dalam mengembangkan dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar terutama dalam pembelajaran Geografi.
 - c. Untuk Madrasah
 - 1) Berfungsi sebagai bahan acuan dan motivasi pihak madrasah untuk lebih bervariasi dalam melakukan pembelajaran Geografi.
 - 2) Dapat menjadikan informasi bagi pihak madrasah dalam mengenal perkembangan para peserta didiknya dalam pembelajaran Geografi.

F. Sistematika Penulisan

Dalam pembahasan proposal penelitian, peneliti menyusunnya dalam tiga bagian yang masing-masing terdiri dari bab dan sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bagian Awal, meliputi: *cover* luar, *cover* dalam, daftar isi dan daftar gambar.
2. Bagian Isi, terdiri dari:

BAB I pendahuluan, bab ini meliputi: latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan proposal skripsi.

BAB II kerangka teori, bab ini meliputi: pertama, teori-teori yang terkait dengan judul. Kedua, penelitian terdahulu. Dan yang ketiga, kerangka berfikir.

BAB III metode penelitian, bab ini meliputi jenis dan pendekatan penelitian, *setting* penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, dan teknik analisis data.

3. Bagian Akhir, memuat daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

