

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Perkembangan Teknologi digital

Menurut Gary J Anglin teknologi adalah aplikasi yang sistematis, sistematis dari ilmu perilaku, alam, serta pengetahuan lainnya untuk memecahkan masalah.¹ Berdasarkan hal tersebut maka teknologi adalah suatu alat yang sangat berguna bagi keberlangsungan hidup manusia. Seiring perkembangan zaman, teknologi menjadi suatu hal yang sangat dibutuhkan manusia terutama dalam hal mencari informasi dan komunikasi.

Teknologi kini berperan penting bagi kehidupan manusia apalagi di era digitalisasi. Digitalisasi adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan suatu proses perubahan media atau proses transisi dari media cetak, audio serta video ke digital. Digitalisasi juga merupakan gaya hidup, pola kerja manusia yang memanfaatkan teknologi digital. Pengaruh teknologilah yang menyebabkan semua hal sekarang dapat dilakukan dengan sangat mudah serta dapat dijangkau cukup dengan satu alat teknologi yaitu *gadget*.

Gadget merupakan alat yang sudah tidak asing lagi di era digital seperti sekarang ini. Seiring perkembangan zaman, *gadget* yang dulunya hanya digunakan sebagai alat komunikasi saja, sekarang *gadget* digunakan untuk berbagai bidang seperti mengirim data satu sama lain, bermain sosial media, mencari informasi, bermain game, mencari materi pembelajaran dan lain sebagainya.² Perkembangan teknologi memang sangat penting untuk kehidupan manusia karena teknologi merupakan salah satu penunjang perkembangan kehidupan manusia di banyak belahan masyarakat; teknologi telah membantu memperbaiki ekonomi, pangan, bahkan komunikasi. Berikut sejarah perkembangan teknologi informasi, juga komunikasi yang dirangkum oleh peneliti:

¹ Budiman Nasution, dkk., *Pengantar Teknologi Digital* (Guepedia, 2022), hlm. 9.

² Budiman Nasution, dkk., *Pengantar Teknologi Digital* (Guepedia, 2022), hlm. 13.

1. Perkembangan teknologi dimulai dari masa prasejarah.

Prasejarah adalah suatu zaman dimana manusia hidup sebelum mengenal tulisan. Sejak masa ini manusia sudah menemukan serta mengembangkan berbagai model teknologi informasi ataupun komunikasi. Pada zaman ini manusia sudah menggunakan teknologi berupa gambar untuk menceritakan pengalaman kegiatan berburu serta gambar binatang hasil buruannya pada dinding-dinding tua. Selain itu, manusia juga mampu menggunakan isyarat dan bunyi seperti genderang, api, asap dan terompet dari tanduk binatang untuk menyampaikan pesan jarak jauh. Sebagai bukti pada masa ini ditemukan simbol-simbol huruf *pictograf* pada abad 3000 SM oleh bangsa Sumeria. Dan huruf *hieroglyph* pada 2900 SM yang digunakan oleh bangsa Mesir Kuno.³

2. Masa Sejarah

Pada masa sejarah manusia sudah mulai menemukan kertas yakni pada 105 SM oleh bangsa Cina dan menjadi tanda perkembangan bahasa tulis dan awal mula kertas masa kini. Zaman dahulu kertas terbuat dari serat bambu yang dihaluskan, disaring dan dicuci serta diratakan dan dikeringkan. Kertas digunakan untuk menulis sebuah pesan ataupun ilmu pengetahuan. Hal ini merupakan awal dan kemajuan manusia dalam perkembangan teknologi. Adanya penemuan kertas memunculkan teknologi percetakan dengan menggunakan balok kayu yang dilumuri tinta lalu dicapkan pada kertas jika dibandingkan dengan sekarang, hal tersebut mirip dengan cap/stempel.⁴

3. Teknologi zaman modern

Pada masa ini sudah menemukan alat yang berkaitan dengan berkembangnya teknologi. Teknologi tersebut diantaranya adalah: mesin cetak tahun 1455, mesin analitik tahun 1830, telegraf dan kode Morse tahun 1837, pesawat telepon dan fotografi tahun 1877, televisi tabung tahun 1923,

³ Y Maryono dan B Patmi Istiana, *Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Yudhistira, 2008), hlm. 19.

⁴ Y Maryono dan B Patmi Istiana, *Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Yudhistira, 2008), hlm. 20.

media penyimpanan *magnetic tape* tahun 1940, dan internet tahun 1990 sampai sekarang.⁵

Manusia telah menggolongkan periodisasi peradaban teknologi dengan sebutan revolusi. Revolusi tersebut diantaranya yaitu revolusi industri 1.0, revolusi industri 2.0, revolusi industri 3.0, dan revolusi industri 4.0 serta revolusi 5.0. Revolusi adalah suatu perubahan corak sosial dan budaya yang ada di lingkungan masyarakat dan kebiasaan yang sering dilakukan berdasarkan hubungan dengan dasar kehidupan masyarakat secara singkat. Sedangkan industri sendiri merupakan suatu kegiatan yang berkaitan dengan pengolahan bahan mentah menjadi bahan yang berkualitas dan berharga. Dan revolusi industri adalah suatu perubahan yang besar dan mendasar terhadap apa yang dilakukan manusia dalam manajemen sumber daya manusia, alam, dan memproduksi barang yang berdampak pada tatanan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat.⁶ Perubahan dan perkembangan manusia tidak lepas dari perkembangan cara hidup manusia itu sendiri. Corak kehidupan manusia terus menerus berubah dari masa ke masa dan semakin maju mengikuti pengetahuan dan kemampuan yang mereka miliki, sebagaimana perkembangan peradaban manusia berikut ini:

a. Era *Society 1.0* atau Masyarakat *Nomaden*

Era *society 1.0* merupakan suatu peradaban manusia modern atau homo sapien. Masa ini disebut dengan masa *human gathering society* yang muncul sekitar 70.000-100.000 tahun yang lalu.⁷ Pada masa ini manusia sudah mengenal cara hidup berkelompok menjadi masyarakat. Pada masa ini manusia homo sapien berkumpul dan bekerja sama dalam satu kelompok untuk bertahan hidup, mempertahankan diri dan kelompoknya dalam mencari makanan. Dengan cara hidup berkelompok ini mereka mengenal corak hidup nomaden yang artinya

⁵ Y Maryono dan B Patmi Istiana, *Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Yudhistira, 2008), hlm. 21-22.

⁶ Amalia Annisa, "Sejarah Revolusi Industri Dari 1.0 Sampai 4.0," *Telekomunikasi 1*, no. 2-3 (2021).

⁷ Kanda Ruskandi, Erik Yuda Pratama, dan Dina Jatmika Rusmala Asri, *Transformasi Arah Tujuan Pendidikan di Era Society 5.0* (Sumedang Jawa Barat: CV Caraka Khatulistiwa, 2021), hlm. 5.

cara hidup manusia dengan berpindah-pindah dari suatu tempat ketempat lain secara berkesinambungan untuk berburu. Manusia pada masa *society* 1.0 mencari makanan untuk bertahan hidup dengan cara berburu dan meramu.⁸ Dibawah ini merupakan gambar era *society* 1.0;

Gambar 2.1 Era Society 1.0 atau Masyarakat Nomaden



Sumber: Buku Transformasi Arah Tujuan Pendidikan di Era Society 5.0 Tahun 2021

b. Era *Society* 2.0 atau *Agrarian Society*

Era *Society* 2.0 yaitu era dimana manusia sudah bisa menemukan tempat tinggal dan menetap. Peradaban ini berlangsung pada 9000- 10.000 tahun yang lalu dimana manusia sudah mulai menggunakan tanah untuk menumbuhkan makanan atau mampu memanfaatkan hewan-hewan liar untuk kepentingan manusia. Pada masa ini manusia mengalami perkembangan hidup yang disebut revolusi agrikultur (masa bercocok tanam).

Secara ekonomi, manusia pada periode ini telah berhasil menemukan cara dengan memproduksi makanan sendiri (*food gathering*) untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Mereka mulai memahami cara hidup menetap

⁸ Kanda Ruskandi, Erik Yuda Pratama, dan Dina Jatmika Rusmala Asri, *Transformasi Arah Tujuan Pendidikan di Era Society 5.0* (Sumedang Jawa Barat: CV Caraka Khatulistiwa, 2021), hlm. 5.

dengan cara membuka hutan kemudian mereka bercocok tanam dengan buah dan sayur untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari.⁹ Dibawah ini merupakan gambar era *society 2.0*;

Gambar 2.2 Era Society 2.0 atau Agrarian Society



Sumber: Buku Transformasi Arah Tujuan Pendidikan di Era Society 5.0 Tahun 2021

c. Era Society 3.0 atau Masyarakat Industri

Revolusi industri ini menandai adanya perkembangan besar-besar pada aspek kehidupan manusia. Disebut sebagai masyarakat industri karena pada masa ini sudah ada perubahan dalam usaha produksi yang dulunya menggunakan tenaga manusia sekarang sudah menggunakan mesin-mesin.¹⁰ Dibawah ini merupakan gambar era *society 3.0*;

⁹Kanda Ruskandi, Erik Yuda Pratama, dan Dina Jatmika Rusmala Asri, *Transformasi Arah Tujuan Pendidikan di Era Society 5.0* (Sumedang Jawa Barat: CV Caraka Khatulistiwa, 2021), hlm. 5.

¹⁰ Kanda Ruskandi, Erik Yuda Pratama, dan Dina Jatmika Rusmala Asri, *Transformasi Arah Tujuan Pendidikan di Era Society 5.0* (Sumedang Jawa Barat: CV Caraka Khatulistiwa, 2021), hlm. 5.

Gambar 2.3 Era Society 3.0 atau Masyarakat Industri



Sumber: Buku Transformasi Arah Tujuan Pendidikan di Era Society 5.0 Tahun 2021

Revolusi generasi pertama atau revolusi industri 1.0 ini terjadi pada abad ke-18 pada tahun 1784. Diatandai dengan ditemukannya alat tenun mekanis yang menggunakan mesin uap. Penemuan mesin uap pada masa ini dapat meningkatkan perekonomian serta pendapatan perkapita negara, sehingga dapat membuat banyak perubahan yang akan melahirkan kembali sebuah revolusi industri dengan perkembangan yang lebih maju.

Revolusi industri 2.0 ini ditandai dengan munculnya listrik yang membuat biaya produksi jauh lebih murah dibanding harga sebelumnya. Revolusi ini terjadi pada abad ke 19 sampai 20 yaitu pada tahun 1870. Pada masa ini, mobil diciptakan untuk mempermudah proses reproduksi di pabrik, karena sebelumnya manusia masih menggunakan tenaga hewan dan manusia untuk alat transformasi darat. Adanya revolusi kedua ini membuat banyak perubahan yang cukup besar, seperti saat adanya perang dunia kedua, proses produksi pesawat, tank serta senjata lainnya dibuat oleh pabrik yang telah menggunakan lini produksi.¹¹

Revolusi industri 3.0 terjadi pada tahun 1969 atau awal 1970 yang ketiga ini ditandai dengan adanya teknologi informasi dan penggunaan elektronik yang otomatisasi produksi. Revolusi ketiga ini mengubah

¹¹ Amalia Annisa, "Sejarah Revolusi Industri Dari 1.0 Sampai 4.0," *Artikel Mahasiswa Sistem Telekomunikasi*, 2021.

peradaban manusia yang sebelumnya mesin masih dikendalikan oleh manusia menjadi menggunakan sistem otomatisasi yang dikendalikan oleh komputer. Salah satu bukti dari perkembangan industri ini adalah pemanfaatan alat elektronika dan komputer pada otomatisasi produksi.

d. Era *Society* 4.0 atau Masyarakat Informasi

Peradaban manusia semakin berkembang seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada masa ini manusia memasuki era aliran informasi dan data begitu cepat. Komunikasi antar manusia semakin luas dan mudah serta intens karena semua data yang dulunya berbasis fisik sekarang berubah berbasis digital serta dapat diakses dari mana saja dan oleh siapa saja secara fleksibel.

Setelah revolusi industri kedua dimasa *society* 3.0, manusia masih berperan sangat penting dalam proses produksi berbagai jenis barang. Tetapi setelah industry ketiga ini manusia tidak lagi memegang peranan penting. Setelah revolusi ini abad manusia perlahan berakhir dan abad informasi dimulai. Jika revolusi pertama dipicu oleh adanya mesin uap, revolusi kedua dipicu oleh ban berjalan dan listrik, revolusi ketiga dipicu oleh mesin yang dapat bergerak dan berpikir secara otomatis yaitu robot dan komputer.

Periode *society* 4.0 disebut sebagai respon atas dimulainya revolusi industri 3.0. Di era ini peran manusia di industri mulai dikurangi yang kemudian digantikan dengan mesin-mesin pintar berteknologi khusus yang bisa memproduksi dan membuat keputusan sendiri.¹² Dibawah ini merupakan gambar era *society* 4.0;

¹² Ruskandi, Pratama, dan Asri, *Transformasi Arah Tujuan Pendidikan Di Era Society 5.0*.

Gambar 2.4 Era Society 4.0 atau Masyarakat Informasi



Sumber: Buku Transformasi Arah Tujuan Pendidikan di Era Society 5.0 Tahun 2021

Revolusi industri 4.0 merupakan suatu pergantian sistem lama ke sistem baru pada era disrupsi yang berbasis teknologi yang berupa IoT (*Internet of Think*). IoT sendiri merupakan suatu konsep dimana objek tertentu memiliki kemampuan untuk menstransfer data melewati jaringan tanpa memerlukan adanya interaksi dari manusia ke manusia lain atau dari manusia ke perangkat komputer. IoT sendiri pertama kali dimanfaatkan oleh Jerman dan sejak tahun 90-an, Jermanlah yang mengglobalkan istilah industri 4.0 dengan ditandainya revolusi digital.¹³

e. Revolusi 5.0 atau Masyarakat Terkoneksi

Society 5.0 atau masyarakat 5.0 adalah suatu konsep masyarakat yang berpusat pada manusia (*human-based*) yang pertama kali dikembangkan oleh Jepang. Konsep ini lahir sebagai pengembangan dari revolusi 4.0 yang dinilai berpotensi mendegradasi peran serta manusia dalam kehidupan. Pada era 5.0 ini teknologi merupakan bagian dari manusia itu sendiri. Internet tidak lagi menjadi media untuk sekedar berbagi informasi tetapi merupakan perangkat untuk menjalani kehidupan bagi manusia. Hal tersebut dapat dikatakan sebagai pengembangan untuk mengatasi beberapa masalah yang saat ini dihadapi manusia bisa diselesaikan dengan pengembangan

¹³ Nila Zaimatus Septiana, "Perilaku Prososial Siswa SMP di Era Revolusi Industri 4.0 (Kolaborasi Guru dan Konselor)," *Nusantara Of Research* 6, no. 1 (2019): 1.

teknologi.¹⁴ Dibawah ini merupakan gambar era *society* 5.0;

Gambar 2.5 Era Society 5.0 atau Masyarakat Terkoneksi



Sumber: Buku *Transformasi Arah Tujuan Pendidikan di Era Society 5.0 Tahun 2021*

B. Zaman Informasi Teknologi (IT)

Dewasa ini teknologi informasi memiliki peran sangat penting pada kehidupan. Dengan dukungan teknologi yang kuat, membuat seseorang dapat melakukan banyak aktivitas secara lebih cepat, efisien, dan lebih murah. Teknologi sekarang menjadi kebutuhan manusia yang memiliki peran sangat penting bagi kehidupannya, baik dibidang pekerjaan, pendidikan, bisnis dan komunikasi sehari-hari. Manusia dapat tetap terhubung dan bisa berkomunikasi dengan lancar walaupun dari jarak yang berjauhan sekaligus. Teknologi menyebabkan semua hal dapat dilakukan dengan sangat mudah serta bisa dijangkau cukup dengan satu alat teknologi yaitu *gadget* atau *smartphone*.¹⁵

¹⁴ Kanda Ruskandi, Erik Yuda Pratama, dan Dina Jatmika Rusmala Asri, *Transformasi Arah Tujuan Pendidikan Di Era Society 5.0* (Sumedang Jawa Barat: CV Caraka Khatulistiwa, 2021), hlm. 5.

¹⁵ Budiman Nasution, dkk., *Pengantar Teknologi Digital* (Guepedia, 2022), 9.

Dalam bidang pendidikan, baik peserta didik maupun pendidik sudah mulai beradaptasi dengan era revolusi industri 4.0. Istilah pendidikan 4.0 yang beradaptasi dari konsep industri 4.0 memiliki ciri khusus yang sama terutama dalam pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Kemudahan mencari informasi, mentransfer informasi serta membuat sesuatu yang baru dengan mudah dilakukan hanya dengan mengkoneksikan komputer ataupun *handphone* dengan jaringan internet.

C. Peserta Didik

Peserta didik adalah manusia yang belum dewasa dan masih membutuhkan pelatihan, pengajaran serta bimbingan dari orang dewasa atau membutuhkan seorang guru atau pendidik. Tujuannya yaitu untuk mengantarkan menuju suatu pematangan diri. Dari sudut pandang lain, peserta didik diartikan sebagai manusia yang memiliki *fitrah* atau potensi untuk mengembangkan diri sehingga ketika *fitrah* ini ditangani secara baik maka dapat membuat peserta didik tersebut menjadi seorang yang bertauhid kepada Allah.

Peserta didik menurut Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS yang terdapat dalam BAB 1 Pasal 1 poin keempat, dijelaskan bahwa peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan kemampuan diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jenjang, jalur, dan jenis pendidikan tertentu. Moh. Roqib berpendapat peserta didik adalah semua manusia yang pada saat sama bisa mejadi pendidik dan peserta didik jadi peserta didik disini merupakan semua manusia yang berusaha untuk mengasah potensi supaya lebih potensial dengan bantuan orang dewasa atau pendidik. Dalam hal ini peneliti nantinya hanya akan membahas mengenai peserta didik pada tingkat menengah atau dengan istilah lainnya yaitu siswa atau siswi, namun peneliti menyebutnya dengan istilah peserta didik.

Peserta didik bertugas serta bertanggung jawab untuk mengamalkan apa yang diperoleh saat pembelajaran, seperti pendapatnya Imam Al-Ghazali sebagai berikut: *pertama*, peserta didik mampu memiliki jiwa yang bersih dan tidak memiliki sifat-sifat jelek dan karakter buruk seperti egois, sombong, rakus, pemarah, dan lain sebagainya, dan harus menekankan

belajar sebagai ibadah spiritualnya. *Kedua*, peserta didik secara penuh menfokuskan terhadap pendidikannya dan jangan sampai terganggu oleh urusan-urusan duniawi. *Ketiga*, seorang peserta didik harus menghormati, menunduk kepada pendikinya. Penghormatan terhadap pendidik yang sesuai dengan pengetahuan dan esensial dalam pendidikan Islam.¹⁶

Belajar bukanlah aktivitas yang mudah untuk dilakukan oleh peserta didik. Meskipun sudah mendatangi beberapa pendidik dan banyak membaca buku, namun hasil belajar yang baik belum tentu bisa dicapai. Belajar tidak hanya mengenai kehadiran dalam arti fisik, tetapi harus disertai dengan kemauan, kesabaran, kesadaran, dan sifat-sifat artinya yang ideal dengan peserta didik. Perspektif Islam menyatakan bahwa sifat-sifat yang merupakan tanggung jaeab dan tugas peserta didik itu merupakan persyaratan untuk mempermudah jalannya proses pembelajaran, berkahnya ilmu pengetahuan, berhasilnya ilmu pengetahuan, serta kemampuan mengamalkan ilmu yang diperoleh dalam kehidupannya. Dengan seiring perkembangan zaman, adanya teknologi informasi yang semakin canggih, peserta didik juga harus bisa memanfaatkan digital dengan bijak, seperti menggunakan *gadget* atau alat elektronik lainnya untuk mencari informasi, mencari materi pembelajaran, agar tidak terjerumus ke hal yang negatif seperti menggunakan *gadgetnya* untuk game online yang dapat menghabiskan kuota saja dan tidak ada manfaatnya.

D. Interaksi Sosial dan komunikasi

Menurut Max Weber dalam kehidupan sosial terdapat suatu tindakan sosial. Tindakan atau perilaku sosial ini berhubungan dengan pertimbangan yang sadar dan tindakan yang dinyatakan. Max Weber menganggap bahwa tindakan sosial atau disebut dengan sosiologi adalah suatu ilmu yang berusaha memahami tindakan-tindakan sosial dengan menjelaskan sebab-sebab tindakan tersebut. Terdapat empat tindakan sosial menurut Max Weber, diantaranya: *pertama*, rasional instrumental yaitu tindakan sosial yang menyadarkan

¹⁶ Musaddad Harahap, "Esensi Peserta Didik dalam Perspektif Pendidikan Islam," *Al-Thariqah* 1, no. 2 (2016): 141–42.

diri pada beberapa pertimbangan manusia yang rasional ketika menanggapi lingkungan eksternalnya. *Kedua*, rasional berorientasi nilai adalah suatu perilaku sosial yang menyadarkan diri pada suatu nilai-nilai absolut tertentu. *Ketiga*, tindakan afektif adalah suatu tindakan sosial yang ada karena dorongan atau motivasi yang sifatnya emosional. *Keempat*, tindakan tradisional adalah tindakan yang didorong serta berorientasi kepada tradisi zaman dahulu. Keempat tindakan tersebut merupakan suatu bagian dari interaksi sosial.¹⁷

Interaksi sosial menurut KBBI atau Kamus Besar Bahasa Indonesia interaksi adalah suatu hal yang saling melakukan aksi dan reaksi, berhubungan, mempengaruhi, serta antar hubungan. Sedangkan sosial yaitu suatu hubungan sosial yang dinamis antara orang perorangan, antara perorangan dan kelompok, atau antara kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial menurut Soerjono Soekanto adalah suatu hubungan yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-perorangan, antara kelompok dengan kelompok dan antara kelompok dengan perorangan. Dapat dikatakan interaksi sosial adalah suatu hubungan timbal balik antara orang perorangan, perorangan dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok yang mewujudkan aksi maupun reaksi serta merupakan hal yang penting untuk manusia sebagai makhluk sosial.¹⁸

Manusia pada dasarnya merupakan makhluk sosial yang dimanapun dan kapanpun itu selalu hidup berkelompok, baik dalam kelompok keluarga, sekolah, maupun dalam lingkungan bermasyarakat. Dalam kelompok sosial tentu dibutuhkan yang namanya komunikasi. Komunikasi merupakan suatu aktivitas penyampaian informasi, baik itu ide, pesan, dan gagasan dari satu pihak ke pihak lain. Komunikasi menurut Hovland adalah proses mengubah perilaku orang lain (*communication is the process modify the behavior of otthe individuals*). Sedangkan

¹⁷ Misroh Sulaswari, Dany Miftah M Nur, dan Abdul Karim, *Teori Sosial Budaya Dalam Kajian Ilmu Islam Terapan* (Kudus: CV Al Qalam Media Lestari, 2021).

¹⁸ Mulyana Asep, dkk, *Interaksi Sosial* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), hlm.5.

menurut Edwin Emery, komunikasi adalah seni menyampaikan informasi, ide, dan sikap seseorang kepada orang lain. Berdasarkan definisi tersebut komunikasi adalah proses penyampaian informasi kepada orang lain dengan menggunakan saluran apa dan memiliki kesamaan makna.

Secara konseptual komunikasi terdiri dari tiga konseptualisasi seperti yang diungkapkan oleh Wenburg dan Wilmot:

1. Komunikasi sebagai aksi satu arah, artinya komunikasi yang mengisyaratkan penyampaian pesan searah dari seseorang (atau suatu Lembaga) kepada seseorang (sekelompok orang lainnya baik secara langsung atau melalui media).
2. Komunikasi sebagai interaksi, maksud komunikasi dari pandangan ini adalah komunikasi dengan proses sebab akibat atau aksi dan reaksi yang arahnya bergantian.
3. Komunikasi sebagai transaksi, adalah suatu proses personal karena makna atau pemahaman yang kita peroleh pada dasarnya bersifat pribadi.¹⁹

E. Tantangan untuk Pendidik di era Digitalisasi

Tantangan pendidik di era digital sangat berat dibandingkan dengan guru zaman dahulu. Zaman sekarang, selain guru harus menguasai aspek materi keilmuan yang diajarkan. Pendidik juga dituntut untuk memahami teknologi dan selalu menjadi pribadi yang inovatif (pembaharuan) dan kreatif (menciptakan suatu karya yang baru). Agar peserta didik memahami batasan-batasan teknologi, pendidik harus menjadi panutan bagi peserta didik di era digitalisasi.²⁰

Era digitalisasi merupakan era dimana teknologi digital dapat diakses kapanpun dan dimanapun dan dapat diakses oleh semua kalangan. Didalamnya terdapat informasi yang akurat, cepat dan berkembang seiring perubahan zaman. Era digitalisasi

¹⁹ Encep Sudirjo dan Muhammad Nur Alif, *Komunikasi dan Interaksi Sosial Anak* (Bandung: CV Salam Insan Mulia, 2021).

²⁰ Diplan, "Tantangan Pendidik di Era Digital," *Lentera* 14, no. 2 (2019): 44.

ini menjadi tantangan terbesar bagi guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan.²¹

Didalam dunia pendidikan peserta didik diharapkan mampu menggunakan media sosial secara cepat dan efektif. Belakangan ini banyak dijumpai peserta didik yang belum tepat dalam memilah dan memanfaatkan internet dengan baik, mereka mudah terpengaruh dengan orang lain pada lingkungan sosialnya tanpa terlebih dahulu memepertimbangkan dampak negati dan dampak positif ketika melakukan interaksi melalui internet. Dalam hal ini, guru sangat berperan penting dalam mendidik peserta didiknya dalam mengelola internet. Peserta didik juga membutuhkan guru yang benar-benar mampu untuk mengarahkan, membimbing, dan mampu menyaring hal-hal yang kurang sesuai pada hal-hal yang dirasa dapat membuat penyimpangan. Guru dituntut untuk melek serta menguasai teknologi, mengingat di era digitalisasi tantangan guru sangat kompleks yakni berupa:

1. Melek digital

Melek digital merupakan keterampilan, pengetahuan, perilaku yang digunakan dalam berbagai perangkat digital seperti *handphone*, tablet, laptop, dan pc desktop, yang semuanya dianggap sebagai jaringan dari pada perangkat koputasi.

Dalam dunia pendidikan kehadiran guru dalam kelas bersama laptop atau alat digital lain akan memberi angin segar bagi peserta didik karena pastinya akan ada pembelajaran yang menarik dari guru seperti menggunakan video pembelajaran dan media *power point*. Pentingnya yaitu guru harus mempunyai wawasan dan kemampuan yang cakap dalam menggunakan teknologi.

2. Pendidik sebagai Pembelajar Sepanjang Hayat

Pendidik memiliki tugas utama mengajar, mendidik, mengarahkan, membimbing, melatih, menilai, mengevaluasi peserta didik. Pendidik harus berhati mulia, yang berarti

²¹ Dewi Retnaningsih, "Tantangan dan Strategi Guru di Era Revolusi Industri 4.0 dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan," *Prosiding Seminar Nasional* (Klaten, 2019), 23.

berbudi luhur, dan bersifat bijaksana yang memiliki arti segala masalah-masalah harus diselesaikan dengan jalan kekeluargaan.²² Pendidik harus bersifat ikhlas yang memiliki arti segala bentuk kerja yang dilakukannya tidak mengharap upah, pujian, dan lain sebagainya. Selain itu, pendidik juga memiliki sifat yang paling mendasar yaitu keseimbangan dan kesabaran maksudnya mampu membuat keberhasilan para pendidik dalam tugas pendidikannya serta tanggung jawab perbaikan dan pembentukan peserta didiknya. Pendidik harus bisa berkarya maksudnya dapat menghasilkan karya dalam dunia pendidikan.

Tugas dan sifat tersebut membuat pendidik harus terus menerus meningkatkan teknik mengajar dan meningkatkan pengetahuannya. Dengan sebuah *gadget* pendidik dapat mendownload aplikasi keperluannya dan penggunaan *gadget* harus dimaksimalkan untuk mengakses informasi yang banyak supaya tidak kalah tahu dengan peserta didiknya dan nantinya bisa mengajarkan hal positif mengenai digital kepada peserta didiknya.²³

Melihat kondisi kehidupan manusia yang terus berkembang dalam hal teknologi, pendidik dituntut untuk mengarahkan peserta didiknya sesuai perkembangan zaman. Semakin pesatnya perkembangan teknologi tentunya dapat membawa dampak positif kepada generasi muda jika mampu beradaptasi dengannya. Pendidik atau guru juga diharapkan mampu mengarahkan peserta didiknya melalui beberapa kebijakan konkret dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Karena sejatinya guru itu digugu dan ditiru maka sudah sepatutnya pendidik memberikan pembelajaran yang baik yang dapat dijadikan sebagai keteladanan bagi peserta didiknya.

²² Anggun Wulan Fajriana dan Mauli Anjaninur Aliyah, "Tantangan Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Islam di Era Milenial," *Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2019): 250–251.

²³ Anggun Wulan Fajriana dan Mauli Anjaninur Aliyah, "Tantangan Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Islam di Era Milenial," *Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2019): 250–251.

Allah berfirman dalam Al-Quran surah Al-Ahzab ayat 21, surah ke-33, juz ke-21 yang berbunyi:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ

وَالْيَوْمَ الْآخِرِ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya: “sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat dan yang banyak mengingat Allah.”²⁴

Berkaitan dengan Quran surah Al-Ahzab ayat 21 seorang ahli Kathir menyatakan bahwa ayat mulia ini merupakan dalil utama mengenai kewajiban meneladani Rasulullah SAW. Baik dalam aspek perbuatan, perkataan, ataupun aspek situasi dan kondisi. Allah memerintahkan Rasulullah untuk menjadi teladan yang baik bagi siapapun. Karena itu guru sebagai pendidik di lingkungan sekolah juga harus menjadi teladan yang baik bagi setiap siswa atau peserta didiknya. Apalagi dalam hal teknologi digital yang sedang berkembang pesat di zaman sekarang, guru sebagai pendidik harus mampu membantu peserta didiknya menfilter dalam segi penggunaan agar terjerumus ke hal yang negatif dan tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

F. Tantangan dalam pembelajaran

Pembelajaran dalam istilahnya sudah mulai dikenal luas oleh masyarakat, apalagi saat dundangkannya UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang pengertiannya tentang pembelajaran. Bahwa pendidikan atau pembelajaran adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suatu proses pembelajaran dan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, spiritual, kepribadian, pengendalian diri, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dalam dirinya, keluarga, bangsa, dan negara. Dalam

²⁴ Al-Quran, *Surah Al-Ahzab Ayat 21*, Al-Quran dan Terjemahnya (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2006):337.

konsep *pedagogik*, secara teknis pembelajaran diartikan sebagai upaya sistematis dan sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial untuk menghasilkan proses belajar yang bermuara pada berkembangnya potensi individu sebagai peserta didik.²⁵

Adanya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat pesat dapat menyebabkan semakin terbukanya area tempat belajar, area pembelajaran, mencari serta mempelajari ilmu baru. Selain melalui sumber bacaan buku, majalah, dan koran, orang-orang juga bisa mendapatkan sumber bacaan dari area virtual di sekeliling kita yaitu melalui dunia maya atau internet.

Kehadiran internet telah memberikan dampak yang cukup besar terhadap kehidupan umat manusia dalam berbagai dimensi serta aspek kehidupan. Internet merupakan salah satu instrumen di era globalisasi yang telah menjadikan dunia ini menjadi terhubung dengan sangat mudah dan cepat tanpa mengenal batas-batas kebangsaan atau kewilayahan. Hal tersebut tentu menjadi tantangan dalam pembelajaran seperti mempengaruhi metode pembelajaran.

Metode pembelajaran dengan berbasis digital bukan merupakan hal yang baru dalam pembelajaran, salah satunya adanya kolaborasi antara pembelajaran dengan teknologi informasi berupa penciptaan *E-learning* (belajar daring). *E-learning* adalah pembelajaran yang dilakukan menggunakan komputer ataupun *gadget* yang bisa terhubung ke internet dan memberi kesempatan untuk semua orang untuk melakukan pembelajaran dari manapun dan kapanpun. *E-learning* merupakan salah satu contoh penerapan metode pembelajaran dengan berbasis pada internet. *E-learning* memungkinkan guru untuk lebih bervariasi dalam proses pembelajaran dan juga memungkinkan peserta didik dan guru yang terhambat oleh

²⁵ Gusnarib Wahab dan Rosnawati, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran* (Pabean Udik Indramayu: Penerbit Adab, 2020), hlm. 2-3.

waktu dan jarak bisa melakukan proses tersebut.²⁶ Hal tersebut merupakan manfaat dari digitalisasi dalam proses pembelajaran.

Adapun tantangan dalam pembelajaran di era digitalisasi adalah:

1. Jaringan Internet

Berkaitan dengan letak geografis negara Indonesia yang beragam membuat beragam-pula keluhan karena jangkauan akses internetnya. Seperti halnya peserta didik yang tinggal di daerah pedesaan dan jauh dari kota membuat susah mencari sinyal internet.

2. Paket Data

Pemanfaatan *gadget* atau alat elektronik lainnya oleh guru dan peserta didik di era digitalisasi ini membuat penggunaan paket data dilakukan. Tetapi, paket data yang mahal membuat peserta didik dan guru menjadi terbebani.

3. Sarana dan Prasarana.

Sarana dan prasarana yang kurang memadai seperti kepemilikan laptop, komputer atau *gadget* membuat peserta didik belum dapat mengikuti pembelajaran secara maksimal.

4. Perubahan Pola Belajar

Pola pembelajaran berubah, yang awalnya dilakukan secara tatap muka dan seadanya beralih menjadi daring ataupun tetap tatap muka tetapi menggunakan alat elektronik seperti *gadget*, menyebabkan kesulitan bagi peserta didik karena tidak semua peserta didik memiliki *gadget* ataupun mengaksesnya dengan baik dan benar dalam proses pembelajaran. Hal tersebut membutuhkan waktu adaptasi yang cukup lama sebab perubahan pola belajar juga mempengaruhi pola budaya akademik, seperti budaya sikap, komunikasi, serta keterampilan dan pengetahuan.²⁷

²⁶ Grendi Hendrastomo, "Dilema dan Tantangan Pembelajaran E-Learning," *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, vol. 4, No. 1, 2008, 2–3.

²⁷ Rizqy Wulandari, "Tantangan Digitalisasi Pendidikan Bagi Orang Tua dan Anak di Tengah Pandemi Covid-19 di Desa Bendanpete," *Proposal Skripsi* (Kudus, 2021), 10–11.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan upaya peneliti untuk membandingkan penelitiannya yang kemudian digunakan untuk menemukan gagasan baru dalam sebuah penelitian selanjutnya. Dalam hal penelitian terdahulu dicantumkan oleh peneliti sebagai perbandingan, baik yang sudah terpublikasikan maupun yang belum terpublikasikan. Berikut penelitian terdahulunya:

Pertama, penelitian yang berjudul “*Dampak Digitalisasi Pendidikan terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Madrasah Aliyah Negeri Karo*” yang ditulis oleh Mailin, Muhammad Yasir Halomoan Nasution, Ardiansyah dan Ahmad Nazri Adlani tahun 2021. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa digitalisasi membawa dampak bagi siswa di MAN Karo yaitu turunnya aktivitas komunikasi interpersonal dan siswa cenderung menggunakan atau mengakses digitalisasi dari pada melakukan komunikasi interpersonal. Adapun persamaannya yaitu sama-sama membahas mengenai dampak digitalisasi terhadap komunikasi peserta didik di lingkungan Madrasah Aliyah. Sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada lokasi penelitian, dimana peneliti terdahulu melakukan penelitian di Madrasah Aliyah Negeri Karo dan peneliti ini melakukan penelitian di Madrasah Aliyah Swasta Nahdlatul Ulama Gembong Pati.²⁸

Kedua, penelitian dengan judul “*Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak di Kabupaten Sukoharjo*” penelitian yang dilakukan oleh Agus Efendi, Puwani Indri Astuti, dan Nuryani Tri Rahayu pada tahun 2017. Hasil penelitian ini yaitu semakin tinggi penggunaan media digital maka semakin rendah interaksi sosial anak. Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian di atas yaitu membahas tentang penggunaan media digital serta interaksi sosial anak. Sedangkan perbedaannya disini yaitu penelitian ini menggunakan media digital pada peserta didik di MA Nahdlatul Ulama Gembong Pati, dan penelitian terdahulu objeknya ditujukan pada anak umur 8-12 tahun di Kabupaten Sukoharjo.

²⁸ Mailin, Muhammad Yasir Halomoan Nasution, Ardiansyah, dkk., “Dampak Digitalisasi Pendidikan Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Madrasah Aliyah Negeri Karo,” *Guru Kita* 6, no. 1 (2021): 133.

Ketiga, penelitian yang berjudul “*Fenomena Penggunaan Gadget Berlebihan Oleh Remaja di Kelurahan Kenali Asam Bawah Kecamatan Kota Baru Kota Jambi*”. Ditulis oleh Mumtaz Achmad Puntadewa pada tahun 2021. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa terdapat salah satu faktor yang membuat remaja di Kelurahan Kenali Asam Bawah menggunakan *gadget* secara berlebihan, yaitu didasari rasa bosan disaat menunggu pelajaran *online* dimulai, ataupun menunggu hal lain. Adapun persamaannya yaitu dalam pembahasan yang sama-sama mengkaji tentang penggunaan *gadget*. Sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada fokus penelitian dimana penelitian terdahulu fokus pada penggunaan *gadget* yang berlebihan di kalangan remaja, sedangkan penelitian saya fokus terhadap aspek teknologi komunikasi, dimana teknologi komunikasi ini ada kaitannya antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial peserta didik saat pembelajaran Geografi di MA Nahdlatul Ulama Gembong Pati.

H. Kerangka Berfikir

Era digitalisasi banyak membawa perubahan dalam kehidupan manusia terutama dalam penggunaan *gadget*. Dalam lingkungan madrasah *gadget* membawa dampak bagi peserta didik, baik positif maupun negatif. Kecanggihan *gadget* membuat penggunanya senang karena membantu kehidupan sehari-hari baik dilingkungan masyarakat ataupun dilingkungan madrasah, seperti saling mencari dan memberi informasi dari pihak satu ke pihak lain. *Gadget* sendiri merupakan alat informasi dan komunikasi yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dan materi pembelajaran bagi semua orang terutama peserta didik. Namun, banyak peserta didik yang kurang tepat dalam menggunakan *gadgetnya*.

Generasi muda atau peserta didik sering menggunakan *gadgetnya* untuk bermain *game online*, menonton youtube dan lainya dari pada mencari materi pembelajaran. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran penting bagi guru untuk mengenalkan, mendidik, mengarahkan, membimbing peserta didiknya kearah yang baik terutama dalam segi penggunaan *gadget*. Dengan

memanfaatkan *gadget* dalam pembelajaran diharapkan peserta didik akan lebih mudah dalam menerima materi yang disampaikan oleh gurunya, karena mengingat zaman sekarang yang semuanya dapat diakses melalui *gadget* dapat membuat peserta didik lebih antusias dalam pembelajarannya dan menambah semangat belajar, menambah wawasan serta pengetahuan lebih kepada mereka. Disini, guru berperan penting dalam mendidik dan membantu peserta didik dalam penggunaan teknologi digital agar tidak terjerumus kehal yang negatif.

I. Teori yang Digunakan

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori interaksionalisme sosial dari George Herbert. Yang menurutnya interaksi sosial sebagai salah satu bentuk aktivitas manusia yang memengaruhi kepribadian setiap orang. Seperti dalam penggunaan *gadget* yang berlebihan akan mempengaruhi atau menimbulkan dampak bagi penggunanya, baik dampak positif ataupun dampak negatif. Teori interaksionalisme simbolik yaitu teori yang ada berdasarkan anggapan bagaimana seseorang berinteraksi dengan orang lain. teori ini beranggapan bahwa sikap manusia dilihat sebagai sebuah cara yang memungkinkan untuk membentuk dan mengatur sikap seseorang dengan memperhitungkan balasan dari orang lain. manusia berperilaku dipengaruhi oleh simbol yang diberikan oleh orang lain untuk mengutarakan perasaan, maksud serta pikiran. Menurut George Herbert Mead, terdapat tiga konsep yang utama sebagai berikut:

1. Pikiran (*Mind*), menghasilkan simbol sebagai bahasa isyarat yang bisa berupa gerak gerik serta berupa Bahasa lisan.
2. Diri (*self*), hal ini akan terlihat dan berkembang Ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain.
3. Masyarakat, dalam kerangka teori ini masyarakat diartikan sebagai grup sosial dimana munculnya akal budi seta diri seseorang.²⁹

Peneliti menggunakan teori ini karena penggunaan *gadget* yang berlebihan akan mempengaruhi pikiran setiap peserta didik. Dimana pemikiran peserta didik yang awalnya mudah fokus

²⁹ Tri Lestari dkk., *Pengaplikasian Ilmu Komunikasi Dalam Proses Sosial* (Jakarta Selatan: PT Mahakarya Citra Utama Group, 2023).

terhadap pembelajaran semenjak adanya *gadget* dan penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak ketidakfokusan terhadap pembelajaran dan berdampak juga pada kehidupan sosial peserta didik.

