

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai salah satu kebutuhan yang terpenting bagi kehidupan manusia dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Pasal 1 butir 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan dari pendidikan nasional didalam UU No. 20 Tahun 2009 Pasal 3, adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Menurut Hamdani pendidikan adalah sebuah sistem yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran atau pelatihan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif sehingga memiliki kekuatan spritual keagamaan, emosional, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.²

Pendidikan sebagai suatu kegiatan manusia dapat diamati sebagai suatu praktik dalam kehidupan, seperti halnya dengan kegiatan manusia lainnya, seperti kegiatan dalam bidang ekonomi, kegiatan dalam bidang hukum, dan keagamaan. Kegiatan pertama merupakan praktik pendidikan, sedangkan kegiatan yang kedua merupakan teori pendidikan. Antara teori dan praktik pendidikan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Keduanya saling melengkapi, dan saling mengisi satu sama lainnya. Pelaksanaan pendidikan dalam keluarga, sekolah dan masyarakat dapat dijadikan sumber penyusun teori pendidikan. Sebaliknya, teori pendidikan digunakan sebagai sumber pedoman dalam melaksanakan praktik pendidikan.³

Oleh karenanya dapat dikatakan bahwa tanpa pendidikan, manusia seolah tidak mempunyai daya untuk menjadi insan yang berbudi pekerti serta menjadi seseorang yang mempunyai derajat yang

¹Anas Salahudin, *Pendidikan Karakter Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya Bangsa*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), 41.

²Hamdani, *Dasar-Dasar Kependidikan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 21.

³Syafril dan Zelhendri Zen, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Depok: Kencana, 2017), 38.

lebih tinggi dan dengan pendidikan itulah manusia dapat mengetahui segala sesuatu yang ada. Dan dengan pendidikan itulah manusia dapat dikenal dan dikenang. Terkait dengan hal tersebut di dalam Al- Qur'an surat Mujadilah ayat 11, Allah berfirman :

يَتَّيِبُهَا لِلَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ لَكُمْ فَانْشُرُوا فَانْشُرُوا ۗ يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ
وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya : *Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu dan apabila dikatakan “Berdirilah kamu”, maka berdirilah niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.*

Menurut Quthb dalam salah satu bukunya mengenai pendidikan Islam, *Manhaj al-Tarbiyah al-Islamiyah*, menyatakan bahwa pendidikan merupakan pendidikan manusia seutuhnya, akal dan hatinya, rohani dan jasmaninya, akhlak dan keterampilannya, serta segala aktivitasnya, baik aktivitas individu maupun sosial dan lingkungannya berdasarkan nilai-nilai moral Islam. Pendidikan dalam perspektif Islam merupakan proses pembentukan individu berdasarkan nilai-nilai Islami.⁴

Berdasarkan uraian di atas bahwa pendidikan adalah suatu media untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh semua manusia melalui aktivitas bimbingan yang disengaja untuk dapat mengembangkan potensi dan mencapai kepribadian berkenaan dengan dimensi jasmani, rohani, akal, moral dan keterampilan yang diperlukan diri seseorang dan masyarakat.

Ibnu Khaldun mengatakan bahwa tujuan pendidikan ada enam macam, yaitu *pertama*, memberikan kesempatan pada pikiran untuk aktif bekerja, karena hal ini sangat penting bagi berkembangnya pemikiran dan kematangan individu yang dapat bermanfaat bagi

⁴ Rudi Ahmad Suryadi, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 8.

masyarakat. *Kedua*, agar manusia memiliki berbagai ilmu pengetahuan yang dapat menjadi alat bantu untuk menjalani kehidupan dengan baik dalam masyarakat yang maju dan berbudaya. *Ketiga*, untuk menjadi lapangan kerja yang dapat dimanfaatkan untuk memperoleh rezeki. *Keempat*, mempersiapkan manusia agar mampu melakukan syiar agama dalam rangka memperkuat keimanannya. *Kelima*, mempersiapkan manusia agar memiliki akhlak karimah. *Keenam*, mempersiapkan manusia agar memiliki pendidikan vokasional dan profesional.⁵

Membahas tentang tujuan pendidikan tentu tidak dapat terlepas dari pengaruh teknologi. Apalagi di dalam era globalisasi yang penuh dengan persaingan ekonomi, peradaban, dan teknologi seperti saat ini.⁶ Manusia kini telah memasuki era dimana segala kebutuhan manusia telah tersedia dalam bentuk instan sebagai hasil dari adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi inilah yang telah membawa hampir semua permasalahan dalam kehidupan manusia hanya dapat dipecahkan apabila telah menguasai dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, seperti internet.

Gadget atau dalam bahasa Indonesia gawai adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. *Gadget* baik *laptop*, *ipad*, *tablet* atau *smartphone* adalah alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini. *Gadget* bisa menolong kehidupan dalam banyak hal, mulai dari mencari aneka informasi mengenai apapun didunia ini, membeli apapun yang ada di dunia, mencari kenalan lama atau baru, dan berbagai keperluan lainnya cukup dari *gadget*.

Gadget adalah teknologi baru dimana setiap orang bisa selangkah lebih maju dari kemarin. Bagaimanapun juga *gadget* diperlukan, mempermudah kehidupan dan berpengaruh positif untuk umat manusia. Melalui *gadget*, komunikasi menjadi mudah dan murah, serta yang lebih penting adalah bagaimana memanfaatkan *gadget* untuk mempengaruhi perilaku sosial masyarakat secara baik.

⁵ Tatang, *Supervisi Pendidikan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2016), 36.

⁶ Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), 18.

Masyarakat modern termasuk anak-anak, memang tidak bisa dilepaskan lagi dari *gadget*.⁷ *Gadget* memang ada positifnya bagi anak, yaitu menambah pengetahuan, mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugasnya di sekolah, memperluas jaringan pertemanan, mempermudah komunikasi, melatih kreatifitas anak, semua bisa lewat *gadget*.⁸

Perubahan zaman yang terjadi tidak hanya secara fisik, teknologi tetapi juga sosial budaya. Berbeda zaman, berbeda pula dalam pendekatan dalam mendidik anak, apalagi di era teknologi dan informasi yang semakin mendunia. Saat ini tidak aneh lagi melihat anak kecil sudah menggunakan *gadget*. *Gadget* yang berisi aneka aplikasi dan program ini telah menjadi sahabat yang lekat bagi anak, bahkan seolah-olah menyihir mereka untuk duduk manis berjam-jam bersama *gadget*.

Namun *gadget* juga berisi *game* yang merusak, pornografi maupun ajaran yang salah hingga yang sesat sekalipun, semua tersedia dan dalam jangkauan akses yang sangat mudah dan cepat dalam hitungan detik saja. Penggunaan *gadget* yang berlebihan (kecanduan), apalagi untuk konten yang tidak baik, seperti kekerasan (*game* atau *film*) serta pornografi, dipercaya mempengaruhi secara negatif baik perilaku anak dan kemampuan anak, bahkan merusak otak secara permanen. Jika anak sudah diberikan *gadget* sebagai mainan, maka itu akan berpengaruh terhadap proses pemerolehan bahasanya (menirikan ucapan-ucapan kasar atau tidak pantas) dan yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi-sosial anak. Penggunaan *gadget* bukan hanya dijadikan sebagai alat komunikasi dan informasi semata, melainkan juga mendorong terbentuknya perilaku sosial yang sama sekali berbeda dengan norma-norma yang ada.

Gadget akan sangat berpengaruh karena *gadget* menjadi sarana yang sangat mudah untuk mengakses *games* atau *online* mereka yang kurang mendatangkan manfaat. Sikap pemalas juga akan muncul pada siswa yang menggunakan kesenangan-kesenangan dari bentuk-bentuk *gadget* lain seperti *ipad*, *mp3* secara berlebihan. *Gadget* tersebut akan dirasa bagi beberapa siswa dapat membantu menghilangkan rasa bosan dan dapat menghibur mereka, namun terkadang siswa cenderung menggunakan barang-barang tersebut secara berlebihan sehingga

⁷Jarot Wijanarko dan Esther Setiawati, *Ayah Baik-Ibu Baik Parenting Era Digital Pengaruh Gadget dan Perilaku terhadap Kemampuan Anak*, (Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016), 3-4.

⁸Helen Chou Pratama, *Cyber Smart Parenting: Kiat Sukses Menghadapi dan Mengasuh Generasi Digital*, (Bandung: PT. Visi Anugerah Indonesia 2012), 55-56.

mereka menjadi malas untuk melaksanakan kewajiban mereka karena memiliki anggapan bahwa fitur-fitur yang diberikan *gadget* lebih menarik dan sayang untuk dilewatkan daripada mengerjakan kewajiban mereka.

Kasus lainnya yang merupakan dampak negatif dari penyalahgunaan internet adalah gaya hidup westernisasi, seperti (tidak mengecilkan suara ketika berbicara dengan orang yang lebih tua, tidak menundukkan badan ketika melewati orang yang lebih tua).

Dengan kondisi yang demikian *gadget* dapat berpengaruh besar terhadap kehidupan para remaja khususnya pelajar usia sekolah dasar, terlebih dalam hal berperilaku. *Gadget* sangat digemari pada saat ini oleh semua kalangan, yang menyebabkan pihak pembuat *gadget* semakin memiliki inovasi terhadap tampilan, aplikasi maupun bentuknya agar lebih menarik konsumen khususnya untuk para siswa.⁹

Dengan adanya realitas seperti itu, dipastikan akan ada banyak perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa yang menggunakan *gadget*. Khususnya pada perilaku sosial siswa, karena pada dasarnya siswa itu makhluk sosial. Segi utama yang perlu diperhatikan bahwa manusia secara hakiki merupakan makhluk sosial. Sejak ia dilahirkan ia membutuhkan pergaulan dengan orang-orang lain untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan *biologis*-nya, makanan, minuman dan lain-lainnya. Jika perilaku siswa yang menggunakan *gadget* semacam itu dibiarkan terlalu lama, maka tidak menutup kemungkinan akan membentuk sikap sosial yang baru bagi siswa yakni sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial sekolahnya, baik interkasi antar siswa, guru maupun lingkungan sekitar

Berdasarkan data awal yang didapatkan oleh peneliti, dalam data yang dilaporkan oleh ibu Hidayah selaku kepala sekolah MI NU Matholi'ul Huda Bakalankrapyak Kaliwungu Kudus, diketahui bahwa peserta didik dalam berperilaku dengan sesama teman menunjukkan sikap yang kurang baik yaitu seperti berbicara menggunakan bahasa-bahasa yang seharusnya tidak digunakan dan diucapkan dalam lingkungan sekolah, sering menyanyi saat jam kosong maupun saat proses pembelajaran sehingga mengganggu proses belajar mengajar, sering berantem pada jam istirahat maupun pada saat proses pembelajaran berlangsung, suka menyendiri, suka *bully* teman seperti memanggil temannya tidak dengan sebutan namanya, terkadang tidak mengerjakan PR dari guru, dan sering melanggar peraturan

⁹ Putri Rachmawati, Amran Rede, Mohammad Jamhari, Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi Angkatan 2013 FKIP UNTAD Pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran, *E-JIP BIOL*, Vol.5 No.1, (2017): 36-37.

sekolah, seperti tidak memakai ikat pinggang, kaos kaki, dan tidak membawa buku pelajaran.

Diketahui juga bahwa dalam keseharian peserta didik dirumah sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game* atau mengakses media sosial seperti *facebook*, *instagram*, *whatsapp*, *youtube* dan lain-lain, informasi tersebut didapat oleh bu Hidayah dari wali murid yang datang ke sekolah untuk bercerita mengenai anaknya dirumah. Pernah saya alami juga ketika PPL (Praktik Profesi Lapangan) peserta didik meminta nomer *handphone*, kemudian banyak yang *whatsapp* dengan menggunakan kata-kata yang kurang sopan, mengirim video yang seharusnya tidak sesuai dengan usia anak sekolah dasar, dan sering saya jumpai ketika liburan sekolah banyak anak-anak yang bermain *gadget* bersama teman-temannya dipinggir jalan. Hal itu tentu akan berdampak pada perilaku sosial peserta didik.¹⁰

Dengan adanya hal tersebut, untuk mengkaji lebih mendalam berkaitan dengan dampak yang disebabkan oleh penggunaan *gadget*, maka penulis tergerak untuk melakukan penelitian guna mengetahui **“Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V di MI NU Matholi’ul Huda Bakalankrapyak Kaliwungu Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019”**.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa kelas V di MI NU Matholi’ul Huda Bakalankrapyak Kaliwungu Kudus dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan *gadget* siswa kelas V di MI NU Matholi’ul Huda Bakalankrapyak Kaliwungu Kudus?
2. Bagaimana perilaku sosial siswa kelas V di MI NU Matholi’ul Huda Bakalankrapyak Kaliwungu Kudus?
3. Adakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa kelas V di MI NU Matholi’ul Huda Bakalankrapyak Kaliwungu Kudus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penggunaan *gadget* siswa kelas V di MI NU Matholi’ul Huda Bakalankrapyak Kaliwungu Kudus.

¹⁰ Hidayah, wawancara oleh penulis, 20 Januari, 2019, wawancara 1, transkrip.

2. Untuk mengetahui perilaku sosial siswa kelas V di MI NU Matholi'ul Huda Bakalankrapyak Kaliwungu Kudus.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa kelas V di MI NU Matholi'ul Huda Bakalankrapyak Kaliwungu Kudus.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahas studi perbandingan bagi peneliti lain yang berkaitan dengan masalah Pengaruh Penggunaan *gadget* terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V di MI NU Matholi'ul Huda Bakalankrapyak Kaliwungu Kudus

2. Manfaat Praktis

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak, diantaranya:

a. Bagi Siswa

- 1) Memberikan pengetahuan bagaimana cara menggunakan *gadget* dengan baik
- 2) Memberikan pengetahuan tentang bahaya penggunaan *gadget*

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan informasi dan rekomendasi bagi guru mengenai pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial siswa
- 2) Menjadi salah satu referensi dalam peningkatan kualitas sekolah yang sesuai dengan perkembangan zaman dengan membatasi dan memberikan arahan kepada orang tua siswa untuk membatasi penggunaan *gadget* di kalangan siswa

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi pengembangan wawasan dalam ilmu pengetahuan baru bahwa mengakses alat komunikasi perlu dibatasi pada siswa.

E. Sistematika Penulisan

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi landasan teori sebagai kerangka acuan pemikiran dalam pembahasan yang akan diteliti dan sebagai dasar analisis yang diambil dari berbagai literatur, serta berisi tentang penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini, kerangka berpikir, hipotesis.

3. Bab III Metode Penelitian
Bab ini berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, populasi, dan sampel, tata variabel penelitian, definisi operasional, teknik pengumpulan data, uji validitas reabilitas instrumen, uji asumsi klasik, dan analisis data.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
Bagian yang dibahas pada bab IV ini yaitu gambaran objek penelitian, deskripsi data penelitian, analisis data penelitian
5. Bab V Penutup
Bagian yang di bahas pada bab V adalah kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan Saran.
6. Daftar Pustaka, Daftar Riwayat Pendidikan dan Lampiran-lampiran

