

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Kepedulian sosial adalah sebuah sikap saling membutuhkan sesama manusia lainnya. Kepedulian sosial merupakan kondisi alamiah spesies manusia dan perangkat yang mengikat masyarakat secara bersama-sama. Lingkungan memiliki pengaruh bagi manusia, yang mana hal itu dapat dilihat dari tingkat kepedulian sosial manusia tersebut. Lingkungan yang dimaksud adalah keluarga, teman, sekolah dan masyarakat tempat tinggalnya. Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Manusia sebagai makhluk sosial adalah bagian dari masyarakat. Manusia tidak lepas dari hubungan antara sesama manusia untuk dapat memenuhi kebutuhannya. Kecenderungan hubungan tersebut melahirkan sebuah komunikasi dengan manusia yang lain melalui media interaksi. Interaksi merupakan suatu hubungan antar manusia yang bersifat dinamis.²

Pola interaksi tersebut menimbulkan hal-hal baru seperti simbol, gestur, media komunikasi, dan sebagainya. Seiring dengan perkembangan teknologi, manusia makin terampil menciptakan alat-alat mekanis yang bermaksud untuk mempermudah kehidupan manusia. Alat-alat mekanis itu disebut dengan

² Setiyadi, Elly, and Usman Kolip, *Pengantar Sosiologi: Pemahaman Fakta Dan Gejala Permasalahan Sosial ; Teori, Aplikasi, Dan Pemecahannya* (Jakarta: Prenada Media, 2011), hal. 62.

teknologi. Perkembangan teknologi itu sangat membantu kehidupan manusia, apalagi pada zaman digital seperti ini.

Teknologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis ilmu pengetahuan terapan, atau sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Teknologi dapat juga dimaknai sebagai “pengetahuan mengenai bagaimana membuat sesuatu” (*know-how of making things*) atau “bagaimana melakukan sesuatu” (*know-how of doing things*), dalam arti kemampuan untuk mengerjakan sesuatu dengan hasil nilai yang tinggi, baik nilai manfaat maupun nilai jualnya.³

Teknologi muncul dalam berbagai macam jenis dan fitur yang selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini dikarenakan teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak hal. Teknologi sekarang mudah didapatkan karena tersedia dengan mudah, murah, dan dapat disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari. Daya pikir masyarakat dan pola perilaku manusia semakin hari semakin maju dan berkembang dengan pesat. Pada abad ini, penyempurnaan telepon semakin berkembang pesat, mulai telepon koin, telepon genggam/*handphone* (HP) atau saat sekarang ini orang-orang lebih mengenalnya dengan istilah *smartphone* atau *gadget*.

³ Nanang Martono, *Sosiologi Perubahan Sosial Perspektif Klasik, Modern, Posmodern Dan Poskolonial, Cet IV* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), hal. 222.

Gadget/gawai merupakan sebuah media modern yang dapat diartikan sebagai sebuah benda/alat yang sangat penting, dapat dipergunakan untuk semua bidang kehidupan. Sebagaimana peralatan elektronik yang lain, *gadget* menjadi pedang bermata dua yang apabila dimanfaatkan dengan baik, maka akan memberikan manfaat baik dan apabila tidak digunakan dengan baik maka akan menimbulkan dampak buruk seperti kecanduan dalam bermain *gadget* bagi orang dewasa maupun anak-anak.⁴ *Gadget* baik *laptop*, *ipad*, *tablet* atau *smartphone* adalah alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada didunia ini.⁵ Kebanyakan kegiatan sehari-hari dari orang tua, dewasa, anak-anak, bahkan balita juga sudah memanfaatkan *gadget*. *Gadget* saat ini tidak hanya digunakan untuk komunikasi saja, tetapi juga digunakan sebagai sarana hiburan. *Gadget* dapat dimanfaatkan untuk sarana jual beli atau berbisnis, menyimpan data, mendengarkan musik, menonton video, mencari informasi terbaru, dan juga bisa digunakan untuk mengambil gambar atau foto. Adanya hal itu membuktikan bahwa *gadget/gawai* adalah salah satu perkembangan teknologi yang aktual dan dapat diterima di masyarakat dengan baik.

Menurut Naomi Adisty⁶, kementerian komunikasi dan informatika menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* di Indonesia mencapai 167 juta orang atau dengan presentase 89 persen dari total penduduknya. Sedangkan

⁴ Jenny Gabriela and Belinda Mau, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini," *Jurnal Excelsis Deo* Vol. 5 No. 1 (2021): hal. 102.

⁵ Jarot Wijanarko and Ester Setiawati, *Ayah Baik-Ibu Baik Parenting Era Digital* (Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016), hal. 654.

⁶ Naomy Adisty, Artikel: "Mengulik Perkembangan Penggunaan Smartphone Di Indonesia," *Di Unggah Pada Situs Goodstats.Id*, Desember 2022.

pada awal tahun 2022 menurut laporan dari perusahaan riset *Data Reportal* mengatakan jumlah perangkat seluler yang terkoneksi di Indonesia mencapai 370,1 juta. Jumlah ini menunjukkan terjadinya peningkatan 13 juta atau 3,6 persen dari periode yang sama dari tahun sebelumnya. Penggunaan internet di Indonesia mengalami peningkatan dalam 5 tahun terakhir, yaitu sebesar 54,25 persen dilihat dari penggunaan internet pada tahun 2018 sebesar 132,7 juta pengguna, dan pada awal tahun 2022 berdasarkan laporan *We Are Social* tercatat ada sebanyak 204,7 juta pengguna internet di Indonesia.

Berdasarkan sebuah penelitian dari Digital GFK (Gesellschaft Fur Konsumforschung) Asia didirikan pada tahun 1934 oleh sebuah asosiasi dosen merupakan perusahaan riset pasar terbesar di Jerman, dan merupakan organisasi riset pasar terbesar ke empat didunia setelah *nielsen Company*, *kantar group*, dan *ipsos* mengatakan bahwa perempuan Indonesia setidaknya menghabiskan waktu selama 5-6 jam per hari saat bermain ponsel, dengan membuka sekitar 45 aplikasi atau alamat situs per harinya. Sementara itu, untuk pria Indonesia, setidaknya menghabiskan waktu selama 4-5 jam sehari dan membuka sekitar 47 aplikasi atau alamat situs. Akibatnya, secara keseluruhan rata-rata orang Indonesia menghabiskan waktu dengan gawainya selama 5,5 jam sehari dan membuka 46 aplikasi dan alamat situs. Riset tersebut menjelaskan bahwa kegiatan pengguna memang tidak selalu *online*. Aktivitas yang dimaksud seperti mengirim pesan, mencatat sesuatu, dan membuka kalender. Namun,

yang pasti, semua aktivitas itu dilakukan dengan *gadget*.⁷ Dari pernyataan di atas menyebabkan Indonesia menempati posisi ke empat dunia dengan 170,4 juta penggunaan *gadget*. Penetrasi *gadget* di dalam negeri telah mencapai 61,7% dari total populasi.

Kebanyakan manusia saat ini tidak bisa mengontrol diri untuk menggunakan *gadget* sehingga mengakibatkan dampak yang tidak baik bagi kehidupan. Penggunaan teknologi terutama *gadget* digunakan oleh semua kalangan, baik anak kecil maupun orang tua. Perkembangan teknologi ini merubah kebiasaan masyarakat yang dulunya informasi didapatkan dari mulut ke mulut, sekarang informasi yang dibutuhkan manusia terpenuhi tanpa adanya komunikasi secara langsung terlebih dahulu. Selain itu, kecanggihan teknologi berdampak juga pada pendidikan, lebih parahnya terjadi pada masa pandemi yaitu kurang lebih dua tahun lamanya. Peserta didik dituntut untuk menguasai penggunaan *gadget* guna menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Hal itu disebabkan oleh pergantian pembelajaran dari tatap muka/luring menjadi daring akibat adanya covid-19.

Penggunaan *gadget* dapat memberikan efek positif dan negatif kepada para penggunanya. Salah satu contoh dampak positif yaitu memberikan kemudahan kepada para pengguna *gadget* untuk berkomunikasi tanpa mengeluarkan biaya yang mahal dan tidak membutuhkan waktu yang lama. Berbeda dengan sebelum adanya *gadget* untuk berkomunikasi atau memecahkan masalah membutuhkan waktu yang lama dikarenakan jarak yang

⁷ Maria Yuniar, Artikel: "Pengguna Internet Indonesia Habiskan 5,5 Jam Per Hari Dengan Ponsel," *Di Unggah Pada Situs Media Ekstrut*, September 29, 2022.

jauh, menunggu pengiriman pesan dari kurir untuk mengantar ke tujuan. Dengan adanya *gadget* komunikasi akan lebih efisien dalam penggunaan waktunya. Penggunaan komunikasi jika tidak berhati-hati akan menimbulkan *kemudhorotan*. Hal ini sesuai dengan firman Allah surat Al-A'rof ayat 31, sebagai berikut:

يٰۤاٰدَمُ خُذْ زِينَتَكَ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلْ وَاشْرَبُوا وَلَا تُسْرِفُوا ۗ إِنَّهُ لَا يُحِبُّ
الْمُسْرِفِيْنَ

Artinya: “Wahai anak cucu adam! Pakailah pakaianmu yang bagus di setiap (memasuki) masjid, makan dan minumlah, tetapi jangan berlebihan. Sungguh, Allah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan.” (QS. Al-A'rof:31).⁸

Berdasarkan ayat di atas dapat diambil pelajaran bahwa Allah tidak menyukai sesuatu yang dikerjakan secara berlebih-lebihan (*Israf*). Segala sesuatu yang berlebihan akan berdampak buruk bagi seseorang, begitu pun dengan penggunaan *gadget* perlu adanya pembatasan sehingga tidak mengabaikan kegiatan yang lain. Jika dikaitkan dengan hal ibadah, terlalu sering menggunakan *gadget* bukan tidak mungkin seseorang akan meninggalkan salat. Hal itu tidak hanya berlaku bagi orang dewasa, tetapi juga anak-anak. Bagi anak yang terlalu asik menggunakan *gadget* tanpa pengawasan dan pengontrolan dari orang dewasa terutama orang tua, berpotensi mereka akan meninggalkan belajar dan mengaji.

⁸ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an* (Semarang: Thoha Putra, 1989), hal. 154.

Pentingnya pengawasan orang tua dalam hal penggunaan *gadget* pada anak, akan berpengaruh pada banyak aspek perkembangan anak salah satunya perkembangan kepedulian sosial anak. Dalam situasi seperti ini, peran orang tua cukup signifikan sebagai benteng pengatur apa yang diizinkan mempengaruhi perkembangan anak dan apa yang tidak.⁹ Karena anak belum bisa menentukan atau membuat keputusan apa saja hal-hal yang baik dan buruk bagi mereka.

Dampak negatif penggunaan *gadget* juga berpengaruh pada sikap siswa yang cenderung bersikap individu, tidak peduli dengan sekitar, dan rendahnya rasa sosial dalam diri siswa. Selain itu peserta didik akan kesulitan beradaptasi dengan mata pelajaran, lebih mementingkan berkomunikasi dengan media sosial dibandingkan dengan belajar. Anak-anak yang ketergantungan terhadap *gadget* menimbulkan perilaku anti sosial. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian.

Kerugian tidak hanya berdampak pada kesehatan saja, tetapi juga berdampak pada perubahan pola pikir dan tingkah laku pada anak. Perubahan tersebut tanpa orang tua sadari, memberikan *gadget* kepada anak sebagai hiburan ketika sibuk memiliki dampak negatif. Di antaranya, anak akan malas dalam belajar, sulit diatur, mudah emosi, dan sebagainya.

⁹ Tesa Alia, "Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital," *Journal of Language, Literature, Culture, and Education Polyglot* Vol, 14 No. 1 (January 2018): hal. 1.

Orang tua beranggapan memberikan *gadget* dengan alasan agar anaknya diam sudah merupakan hal yang baik, padahal itu merupakan sesuatu yang salah. Akibatnya kurangnya perhatian, pengawasan dan tidak adanya interaksi antara anak dan orang tua, mengakibatkan anak yang tadinya tidak memiliki kekurangan menjadi susah dalam berinteraksi dengan sesama. Bahkan sampai tidak bisa berbicara, bukan karena bisu namun karena mereka tidak mengerti ungkapan bahasa atau maksud pembicaraan orang lain. Interaksi sosial yang kurang baik di lingkungan rumah merupakan pengaruh penggunaan *gadget*. Anak dan orang tua disibukkan dengan *gadget* masing-masing. Sehingga terkadang kebersamaan mereka menjadi berkurang. Hal tersebut akankah berdampak juga pada lingkungan sekolah atau tidak karena pada dasarnya jika interaksi sosial anak kurang, maka timbullah rasa ketidakpedulian pada diri anak. Dari uraian di atas maka saya mengambil judul: "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Kepedulian Sosial Peserta didik di MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung"

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana intensitas penggunaan *gadget* yang dilakukan peserta didik di MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung?
2. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap kepedulian sosial peserta didik di MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung?
3. Bagaimana pemanfaatan *gadget* pada peserta didik di MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung?

4. Bagaimana cara mengatasi dampak penggunaan *gadget* terhadap kepedulian sosial peserta didik di MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan intensitas penggunaan *gadget* yang dilakukan peserta didik di MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung
2. Mendeskripsikan dampak penggunaan *gadget* terhadap kepedulian sosial peserta didik di MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempl Tulungagung
3. Mendeskripsikan pemanfaatan *gadget* pada peserta didik di MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung
4. Mendeskripsikan cara mengatasi dampak penggunaan *gadget* terhadap kepedulian sosial peserta didik di MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Sebagai sumbangan pemikiran bagi pengembangan pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai sumbangan khasanah dalam bidang pendidikan mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap anak serta sebagai bahan rujukan dan tambahan pustaka dalam penelitian selanjutnya tentang pembinaan karakter kepedulian sosial khususnya pembinaan karakter yang belum memenuhi standar akademik dan standar kompetensi dalam upaya untuk meningkatkan dan menanamkan karakter kepedulian sosial bagi peserta didik.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Lembaga Pendidikan

Penulisan penelitian ini dapat dijadikan sebagai panduan atau pedoman keilmuan dan pengetahuan tentang pembinaan karakter yang belum memenuhi standar akademik dan standar kompetensi dalam upaya untuk meningkatkan dan menanamkan karakter kepedulian sosial bagi peserta didik.

b. Bagi Penulis

Sebagai wacana untuk memperluas wawasan dan pengetahuan tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap kepedulian sosial peserta didik

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai acuan bagi peneliti berikutnya atau peneliti lain yang mengkaji lebih mendalam tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap kepedulian sosial sehingga memperkaya temuan-temuan dalam penelitian ini

E. Penegasan Istilah

Untuk menjaga dan menghindari adanya kekeliruan atau kesalahan terhadap judul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Kepedulian Sosial Peserta didik di MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung” dalam penelitian ini maka perlu adanya penegasan istilah secara konseptual maupun operasional:

1. Secara Konseptual

a. *Gadget*

Gadget adalah sebuah perangkat kecil yang memiliki fungsi khusus yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini.¹⁰

b. Kepedulian sosial

Kepedulian sosial merupakan sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada masyarakat yang membutuhkan.¹¹

2. Secara Operasional

Penegasan operasional adalah bagaimana menjelaskan tentang maksud yang terkandung dalam judul tersebut ditinjau dari aspek aplikatifnya. Pada penegasan konseptual di atas maka secara operasional yang dimaksud dengan “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Kepedulian Sosial Peserta didik di MI Roudlotul ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung” adalah segala bentuk usaha atau cara yang dilakukan oleh guru di MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung dalam membina karakter kepedulian sosial peserta didik yang dilandasi oleh nilai-nilai berdasarkan norma agama, kebudayaan, adat istiadat, dan etika agar pada akhirnya kesadaran mereka muncul dengan sendirinya.

¹⁰ Ai Farida et al., “Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak,” *Jurnal Inovasi Penelitian* Volume 1 Nomor 8 (2021): hal. 1073.

¹¹ Darmiyati Zuchdi, *Pendidikan Karakter Dalam Prespektif Teori Dan Praktek*. (Yogyakarta: UNY Press, 2011), hal. 170.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dibuat guna mempermudah penulisan di lapangan, sehingga akan mendapat hasil akhir yang utuh dan sistematis dan menjadi bagian yang terikat satu sama lain serta saling melengkapi. Sistem penelitian yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pada bagian awal skripsi ini terdapat halaman judul, halaman pengajuan, persetujuan pembimbing, pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar bagan, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

Lalu dibagian inti yang diawali dengan bab I yaitu bagian pendahuluan, yang diuraikan menjadi beberapa sub bab yang meliputi: konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Pada bab II, bagian kajian pustaka, membahas tentang tinjauan pustaka yang dijadikan landasan dalam pembahasan pada bab selanjutnya. Adapun bahasan tinjauan pustaka ini adalah tinjauan tentang *gadget*, tinjauan tentang intensitas penggunaan *gadget*, tinjauan tentang tujuan kepedulian sosial, penelitian terdahulu dan paradigma penelitian.

Bab III pada bagian metode penelitian ini berisikan tentang rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi peneliti, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap- tahap penelitian

Dibagian bab IV Hasil penelitian, yang berisikan deskripsi data, dan temuan penelitian.

Dilanjutkan dengan bab V bagian pembahasan, yang memuat keterkaitan antara pola-pola, kategori-kategori dan dimensi-dimensi, posisi temuan atau teori yang ditemukan terhadap teori-teori temuan sebelumnya, serta intepretasi dan penjelasan dari teori yang diungkap dari lapangan kemudian dilengkapi dengan implikasi-implikasi dari temuan penelitian.

Bab VI sebagai bagian penutup, memuat tentang simpulan dan saran. Pada simpulan, uraian yang dijelaskan dalam penelitian kualitatif adalah temuan pokok. Simpulan ini mencerminkan “makna” dari temuan-temuan tersebut. Pada saran dibuat berdasarkan hasil temuan dan pertimbangan penulis ditujukan kepada para pengelola objek penelitian atau kepada peneliti dalam bidang sejenis, yang ingin melanjutkan atau mengembangkan penelitian yang sudah diselesaikan. Saran merupakan suatu implikasi dari hasil penelitian. Pada bagian akhir skripsi ini terdapat daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.