

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi juga akan selalu muncul dan hal itu tidak dapat kita hindari. Dengan teknologi semua aktifitas manusia yang rumit, akan menjadi ringan dan mudah. Sebagai contoh adalah *gadget* yang pada saat ini sudah menjadi konsumsi masyarakat, dengan *gadget* jarak yang jauh menjadi dekat, mudah mengakses segala jaringan di internet, bahkan dunia pun dengan teknologi menjadi sangat kecil karena *gadget*, kita dapat berkomunikasi dengan semua orang di seluruh penjuru dengan menggunakan *gadget*.

Pada dasarnya *gadget* itu sendiri merupakan alat ciptaan manusia untuk membantu manusia dan *gadget* itu sendiri dikontrol oleh manusia dan untuk mempermudah manusia berkomunikasi dengan orang-orang yang lokasinya jauh. Tetapi sekarang malah kebanyakan manusia yang sudah tidak bisa mengontrol diri mereka untuk menggunakan *gadget* itu sendiri dan malah mengakibatkan dampak yang tidak baik bagi kehidupan mereka.

Salah satu dampak tersebut adalah sikap manusia yang memiliki ketergantungan terhadap *gadget*, sering merasa gelisah ketika *gadget* miliknya itu ketinggalan di rumah, dengan terus menerus menggunakan *gadgetnya* lama-kelamaan manusia menjadi kurang peduli dengan

lingkungan sekitarnya, lebih malas dalam melakukan kegiatan atau aktifitas, kurang konsentrasi karena hanya terlalu fokus dengan *gadget* yang ada ditangannya.

Bagi para pelajar juga memiliki dampak buruk yaitu menjadi malas belajar, sulit membagi waktu karena terlalu fokus dengan *gadget* yang dimilikinya. Jika remaja sudah terlalu sering menggunakan *gadget* atau kecanduan *gadget*, maka akan sulit bagi remaja tersebut untuk melepaskan kecanduannya tersebut. Akibatnya remaja di jaman sekarang lebih asik dengan *gadget* nya dibandingkan dengan orang tua atau temannya. Ada juga remaja yang lebih tertarik untuk curhat atau mengeluarkan isi hatinya di medsos menggunakan *gadget* dibandingkan berbicara dengan orang tuanya. Tidak sedikit juga remaja yang menggunakan *gadget* tersebut sebagai alat untuk mencari informasi-informasi yang tidak seharusnya. Remaja juga banyak menghabiskan waktu untuk bermain game di *gadget* mereka.

Namun tanpa mereka sadari, ketergantungan terhadap *gadget* yang mereka anggap sebagai sumber untuk mengakses informasi atau sarana belajar malah dapat menjadi penghambat bagi studi mereka jika tidak digunakan sesuai dengan fungsi yang sebenarnya dan dengan bijaksana. Oleh karena itu, dibutuhkan juga pengawasan dari orang tua dalam memantau penggunaan *gadget* ini dikalangan remaja. Selain dampak negatif yang dipaparkan diatas, terdapat dampak positif yang ditimbulkan diantaranya mudahnya berkomunikasi serta mendapatkan informasi yang

cepat dan bermanfaat, munculnya metode pembelajaran yang baru, membuat anak menjadi kreatif, dan mempermudah melaksanakan tugas.

Gadget zaman sekarang ini sudah memiliki aplikasi yang canggih yang memudahkan kita untuk berkomunikasi. Banyak aplikasi juga di dalam *gadget* tersebut yang memudahkan kita untuk mengetahui informasi-informasi terbaru yang terjadi, baik itu di dalam negeri maupun luar negeri. *Gadget* itu sendiri juga memudahkan kita untuk mengerjakan tugas secara online ataupun mencari informasi mengenai tugas tersebut.

Hal ini sejalan dengan ungkapan John L. Esposito, bahwa dengan adanya *gadget*, Umat Islam dapat mengakses sejumlah informasi tanpa hambatan. Mereka juga bisa dengan mudah mengikuti tren fashion dengan mudah jika menggunakan *gadget* yang bersumber dari media sosial.¹

Selain itu, perkembangan *gadget* yang semakin melaju membuat tidak hanya orang dewasa yang dapat dengan mudah mengakses informasi dan mengikuti tren fashion yang ada, namun juga para remaja di zaman sekarang juga tidak mau kalah dengan perkembangan teknologi tersebut. Secara kronologis yang tergolong remaja ini berkisaran antara usia 12/13-21 tahun. Maka tidak heran jika banyak remaja saat ini memiliki perilaku sosial yang berbeda dengan remaja zaman dahulu pada saat sebelum adanya perkembangan teknologi terutama *gadget*.²

Perilaku sosial adalah perilaku yang menyangkut kehidupan sosial sebagai bentuk interaksi siswa dengan alam, lingkungan sekolah, dan

¹ John L. Esposito, *The Future Of Islam* (New York: Oxford University Press, 2010), 8-9

² Agoes Dariyono, *Psikologi Perkembangan Remaja* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2004), 13

lingkungan sekitar. Dalam pengertian perilaku sendiri, menurut Skinner mengemukakan bahwa perilaku merupakan hasil hubungan antara perangsang dan tanggapan/respon.³

Seiring berkembangnya zaman perilaku remaja dari tahun ke tahun terus mengalami pergeseran kualitas. Dalam segala aspek moral, mulai dari tutur kata, cara berpakaian dan lain-lain. Pergeseran perilaku ini seakan luput dari pengamatan dan dibiarkan terus berkembang. Faktor utama yang mengakibatkan penurunan perilaku remaja ialah perkembangan globalisasi yang tidak seimbang. Virus globalisasi yang terus menuntut kemajuan di era globalisasi ini tanpa memandang lagi aspek kesantunan budaya, ketidakseimbangan itulah yang pada akhirnya membuat perilaku remaja semakin jatuh dan rusak. Di era globalisasi ini, permasalahan-permasalahan itu menjadi bahasan yang tak henti-hentinya.

Selain itu penyalahgunaan terhadap *gadget* juga berpengaruh pada perilaku siswa yang akan cenderung menjadi pemalas. Siswa yang terbiasa menggunakan *gadget* hanya untuk bermain *game* atau *online* saja misalnya, didalam diri mereka hanya akan tertanam jiwa pemalas dan sulit untuk berkembang. *Gadget* akan sangat berpengaruh karena *gadget* menjadi sarana yang sangat mudah untuk mengakses *game online* mereka yang kurang mendatangkan manfaat.

Gadget tersebut akan dirasa bagi beberapa siswa dapat membantu menghilangkan rasa bosan dan dapat menghibur mereka, namun terkadang

³ Soekidjo Notoatmodjo, *Kesehatan Masyarakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), 132

siswa cenderung menggunakan barang-barang tersebut secara berlebihan sehingga 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.

Hal tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Alo Liliweri mengenai dampak penggunaan *gadget*. Menurutnya, *gadget* memiliki dampak positif dan negatif sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Adapun dampak positif yang ditimbulkan diantaranya dapat mengakses informasi dengan cepat, mempermudah komunikasi, dan mempermudah menyelesaikan pekerjaan. Sedangkan dampak negatifnya diantaranya ketergantungan, pemborosan, dan menjadi antisosial.⁴

Budyatna mengemukakan bahwa bentuk pendekatan komunikasi yang paling ideal adalah yang bersifat transaksional, dimana proses komunikasi dilihat sebagai suatu proses yang sangat dinamis dan timbal balik.⁵ Disini Budyatna melihat bahwa dengan munculnya penggunaan *gadget* mempengaruhi proses transaksional tersebut. Seringkali komunikasi yang dinamis dan timbal balik dirasakan menurun kualitas dan kuantitasnya pada interaksi tatap muka. Mereka cenderung lebih memilih menggunakan jalan *gadget* dari pada bercengkrama dengan teman yang ada disekitarnya.

⁴ Alo Liliweri, *Komunikasi: Serba Ada Serba Makna* (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), 851-852

⁵ Budyatna, *Teori Komunikasi* (Jakarta: Salemba, 2005), 90

Berbagai jenis perilaku sosial seseorang pada dasarnya merupakan karakter atau ciri kepribadian yang dapat teramati ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain. Dari teori yang dikemukakan Didin Budiman, ada 6 jenis perilaku sosial yakni jujur, toleransi, disiplin, percaya diri, bersahabat atau komunikatif, dan bertanggung jawab.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan di SMK Al-Huda Kediri terlihat bahwa penggunaan *gadget* di lingkungan siswa sangat ditunjang dengan penyediaan fasilitas wifi oleh pihak sekolah yang dapat mempermudah siswa untuk bisa terhubung ke internet. Dengan adanya kondisi seperti ini, siswa akan lebih leluasa untuk melakukan kegiatan yang intens dengan dunia maya, baik itu facebook, twitter, *game online* dan whatsapp, instagram maupun yang lainnya.

Kondisi ini bisa mendorong siswa untuk acuh terhadap lingkungan sosial sekolahnya juga memberikan peluang pula untuk melakukan hal *ajnabiyah* (bukan muhrim), ngegame, nonton film, akses internet secara bebas dan lainnya.

Berdasarkan hal-hal tersebut dengan meneliti siswa kelas X di SMK Al-Huda, peneliti tertarik untuk mengkaji apakah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa. Dalam hal ini peneliti juga ingin mengetahui bagaimana dampak pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial siswa. Untuk perilaku sosial mencakup nilai dan norma sosial-budaya, lingkungan sekolah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *gadget* di SMK Al-Huda Kota Kediri?
2. Bagaimana perilaku sosial siswa di SMK Al-Huda Kota Kediri?
3. Adakah Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMK Al-Huda Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Berdasar pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini ialah:

1. Untuk Mengetahui Penggunaan *Gadget* di SMK Al-Huda Kota Kediri.
2. Untuk Mengetahui Perilaku Sosial Siswa di SMK Al-Huda Kota Kediri.
3. Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMK Al-Huda Kota Kediri.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan informasi tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di SMK Al-Huda Kediri.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru dan orang tua, untuk selalu memperhatikan siswa dan putra atau putrinya terutama tentang pengaruh intensitas penggunaan *gadget* *smartphone*.
- b. Bagi pihak sekolah, membantu dalam menentukan kebijakan-kebijakan atau keputusan yang nantinya akan diambil dalam menyelesaikan suatu masalah yang sedang dihadapi.
- c. Bagi Peneliti, adalah untuk dapat mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku siswa
- d. Bagi pihak lain, dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dalam memecahkan suatu masalah, baik bagi para peneliti maupun orang-orang atau instansi yang menerapkan hasil penelitian tersebut.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah mendalami permasalahan dengan seksama serta menetapkan anggapan dasar yang kebenarannya masih perlu diuji.⁶ Dari teori Anthony Giddens yang dikutip dari jurnal Zaenal Arifin,⁷ dan Suwarsi yang dikutip dari jurnal Puji Asmaul Chusna.⁸ Maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Suatu Pendekatan Praktik) (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 73.

⁷ Zaenal Arifin, "PERILAKU REMAJA PENGGUNA *GADGET*", *Jurnal IAIT Kediri* Vol. 25 (2015), 304-309

⁸ Puji Asmaul Chusna, "PENGARUH MEDIA *GADGET* PADA PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK", *Jurnal Dinamika Penelitian* Vol. 17 (2017), 320

H₀ = Tidak terdapat pengaruh negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial bagi siswa.

H_a = Terdapat pengaruh negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial bagi siswa.

F. Asumsi Penelitian

Berdasarkan teori dan juga penelitian terdahulu menyatakan bahwasaya terdapat pengaruh negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial. Sehingga dapat diasumsikan bahwa semakin tinggi tingkat penggunaan *gadget*, maka semakin rendah pula perilaku sosial siswa.

G. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman pembaca mengenai sudut pandang penelitian ini, maka perlu dijelaskan oleh peneliti mengenai definisi dari judul yang diambil, namun tidak semua komponen akan dijelaskan peneliti melalui penegasan istilah ini, hanya beberapa istilah secara garis besar. Beberapa istilah yang perlu penjabaran antara lain:

1. Studi pengaruh ialah penelitian yang dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh antar satu atau dua atau lebih variabel yang berbeda dalam waktu yang berbeda.
2. *Gadget* adalah *sebuah alat elektronik* yang memiliki fungsi khusus yang membantu pekerjaan manusia dan bisa dibawa kemana-mana yang saat ini berkembang pesat.
3. Perilaku Sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. Untuk itu manusia

dituntut untuk mampu bekerja sama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, toleran dalam hidup bermasyarakat. Perilaku itu ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Menurut Didin Budiman, jenis perilaku sosial dapat dijabarkan sebagai berikut, antara lain:⁹

- a. Jujur
- b. Toleransi
- c. Disiplin
- d. Percaya diri
- e. Komunikatif
- f. Tanggung jawab

H. Telaah Pustaka

Telaah pustaka mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa, diantaranya:

1. Penelitian tentang Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Komunikasi yang dilakukan oleh Sharen Gifary dan Iis Kurnia N. Dengan mengambil populasi mahasiswa program studi ilmu komunikasi universitas telkom. Dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi sederhana. Dan hasil yang diperoleh menunjukkan

⁹ Astaria Murti dan Kristi Wardani, "PERILAKU SOSIAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL PADA KELAS RENDAH", *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* Vol. 4 (2018), 432.

bahwa intensitas penggunaan *smartphone* memang mempengaruhi perilaku komunikasi.¹⁰

2. Penelitian tentang Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perubahan Perilaku Siswa (Studi Kasus Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Palembang) yang dilakukan oleh M. Mifta Farid dan Muhammad Hafidz Al-Furqan. Dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial. Dan hasil yang diperoleh yaitu terdapat pengaruh positif antara pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perubahan perilaku siswa.¹¹
3. Penelitian tentang Pengaruh Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda yang dilakukan oleh Musdalifah dan Novita Indriani. Dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan metode korelasional. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi sederhana. Dan hasil yang diperoleh yaitu bahwa penggunaan *smartphone* mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda.¹²

¹⁰ Sharen Gifary dan Iis Kurnia, "INTENSITAS PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI", *Jurnal Sositologi* Vol. 14 (2015), 175

¹¹ M. Mifta Farid dan Muhammad Hafidz Al-Furqan, "PENGARUH PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU SISWA (Studi Kasus Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Palembang)", *Jurnal Studi dan Politik* Vol. 2 (2018), 147

¹² Musdalifah dan Novita Indriani, "PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *SMARTPHONE* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA POLITEKNIK NEGERI SAMARINDA", *Jurnal Inovasi* Vol. 7 (2017), 147.

4. Skripsi dengan judul “PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DI SMA DARUSSALAM CIPUTAT” Oleh Dalilah (2019).

Penelitian ini menggunakan sampel penelitian sebanyak 36 responden. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis korelasi *product moment*. Dan hasil yang diperoleh yaitu tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *gadget smartphone* terhadap perilaku siswa di SMA Darussalam Ciputat.

5. Skripsi dengan judul “PENGARUH PENGGUNAAN ALAT KOMUNIKASI HP ANDROID TERHADAP AKHLAK SOSIAL SISWA DI SMK MA'ARIF NU 01 SEMARANG” Oleh Lia Luthfiana (2018).

Penelitian ini menggunakan sampel penelitian sebanyak 69 responden dari jumlah populasi sebanyak 350 siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana. Dan hasil yang diperoleh yaitu tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan alat komunikasi hp android terhadap akhlak sosial siswa di SMK MA'ARIF NU 01 SEMARANG.

Dari penelitian-penelitian yang sudah dilakukan terdahulu, disini peneliti membuat skripsi dengan judul “PENGARUH PENGGUNAAN

GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DI SMK AL-HUDA KOTA KEDIRI”, dengan menggunakan sampel sebanyak 117 responden dari jumlah populasi sebanyak 470 siswa. Dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis korelasi *Kendall's Tau*.